

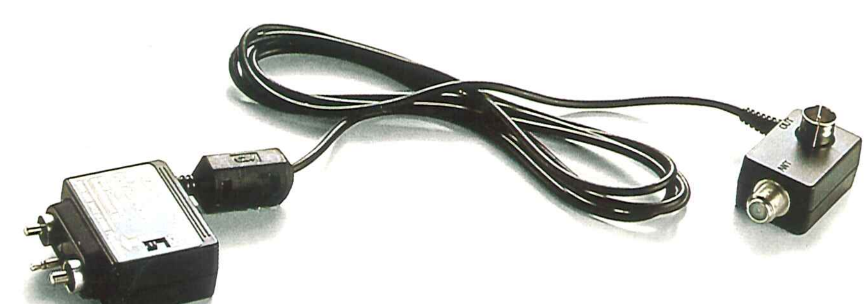
...VI - Nº 52 - 395 Ptas
HOBBY CONSOLAS
...eojuegos para consolas
¡Gratis!
POSTER-CALENDARIO
Gigante
Super Mario 64
Pilot Wings 64
007 Goldeneye
Legend of Zelda 64
Starwars
¡Así son los primeros juegos para ULTRA 64!
Conoce los próximos éxitos de la factoría DISNEY
Rise of the Robots Resurrection, X-Men, Virtua Fighter 2, Toh Shin Den...
Los nuevos mitos de la lucha
8 426239 010016 00052
HOBBY PRESS



CONTROLLER. UN CONTROLADOR EXCEPCIONAL DE DISEÑO AERODINÁMICO Y GRAN TAMAÑO. RADICALMENTE ESTILIZADO, SUS ASAS ENCAJAN PERFECTAMENTE EN LAS MANOS PROPORCIONANDO UN ACCESO FÁCIL Y CÓMODO A LOS 4 BOTONES DE ACCIÓN. EL CONTROL MÁS FIABLE JAMÁS CREADO.

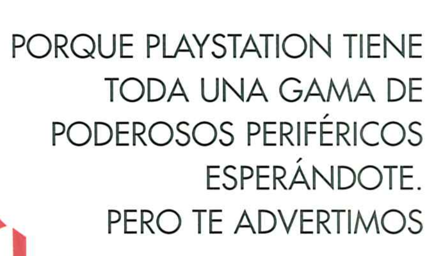


MEMORY CARD. TARJETAS DE MEMORIA PARA GRABAR Y GRABAR TUS PARTIDAS. NO NECESITAN PILAS YA QUE UTILIZAN LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA "FLASH". 64 KBYTES DE CAPACIDAD CON ALTA VELOCIDAD DE ACCESO A 10 KBYTES POR SEGUNDO.



ADAPTADOR RFU. EL ADAPTADOR QUE PERMITE LA CONEXIÓN DE PLAYSTATION A CUALQUIER TIPO DE TELEVISOR.

UEDARÁ INTACTA # AUNQUE TU



PORQUE PLAYSTATION TIENE TODA UNA GAMA DE PODEROSOS PERIFÉRICOS ESPERÁNDOTE. PERO TE ADVERTIMOS





Cualquier duda que tengas sobre Playstation



CABLE DE CONEXIÓN. EL CABLE DE CONEXIÓN PERMITE QUE DOS JUGADORES, CADA UNO CON SU PLAYSTATION Y TELEVISIÓN, JUEGUEN PARTIDAS SIMULTÁNEAS. JUEGOS MANO A MANO CON GRÁFICOS A PANTALLA COMPLETA.

RATÓN. UN RATÓN CON ALFOMBRILLA PARA MOVIMIENTOS MÁS VELOCES Y PRECISOS. CON DOS BOTONES PARA MÁS OPCIONES DE JUEGO.

QUE SU PODER PUEDE LEVANTARTE LA TAPA DE LA CABEZA. CD DEMO DE REGALO. (1 AÑO DE GARANTÍA)

MULTITAP. ESTE PERIFÉRICO MULTIPLICA LAS POSIBILIDADES DE JUEGO DE LA CONSOLA, PERMITIENDO JUGAR A VARIOS JUGADORES A LA VEZ.

edes consultarla en el Teléfono 902 102 102.

PlayStation

™



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Javier Castellote
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección),
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo(Japón)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz
y David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos n 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

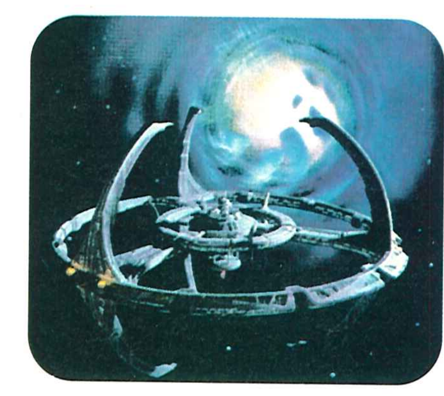
Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 52 - Enero 1996





STAR TREK®

DEEP SPACE NINE™

ATRAVESANDO EL TIEMPO



TEL. SOPORTE TECNICO
(93) 426 79 80

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID
Tel.: (91) 578 13 67


ESCALOFRIANTE
AGILE WARRIOR
F-111X
Algo nos une,
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
tu Marca
Pon-te
de
moda
Virgin
INTERACTIVE
entertainment

EDITORIAL

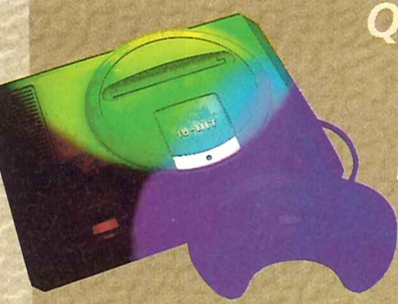
Henos aquí con la primera Hobby Consolas del año 96 y la segunda tras nuestro palpable cambio de imagen. En este número encontraréis -como siempre-, todas las novedades que se han producido en el mundo de las consolas que, lo podréis comprobar, en su mayor parte han estado relacionadas con las máquinas de la Nueva Generación.

Sin embargo, entre reportajes de juegos de lucha para PlayStation y Saturn, lanzamientos de Ultra 64 y entrevistas con los programadores de «Sega Rally» y «Manx TT» encontraréis los adelantos de títulos tan interesantes como «Star Treck», «Worms», «Pinocchio» o «Toy Story», títulos que vienen a demostrar que los buenos juegos para Mega Drive y Super Nintendo, lejos de acabarse, van a seguir dando guerra durante mucho tiempo.





MOLA



Que Sega y Nintendo sigan apostando por sus 16 bits.

Después de un desconcertante mes de enero, en el cual se han producido escasas noticias y novedades para las 16 bits, Nintendo y Sega están haciendo lo imposible por demostrarnos que su intención es la de seguir apoyando a tope estas máquinas. Nintendo, que no se caracteriza precisamente por poner a la venta demasiados cartuchos, ya tiene previstos nada menos que 9 títulos, cifra quese incrementará según avance el año. Sega, por su parte, ya ha hablado de 30 juegos, -entre ellos algunas golosas segundas partes-, con los que amenizará a los usuarios de Mega Drive.

Con este adelanto Sega y Nintendo vienen a demostrar que no tienen ningún interés por "enterrar" nuestras queridas 16 bits, algo, que por otra parte, era lógico que muchos lo hubiéramos sospechado.

Pues que lo sepáis: hay Super Nintendo y Mega Drive para rato.

NI FU NI FA

El engaño de los precios de algunos cartuchos

Pensar que el precio de un juego va en proporción directa con su calidad, es un error en el que no siempre se puede evitar caer. Moverse por el imperativo del precio puede hacernos perder muy buenas opciones o conseguir que nos compremos una supuesta maravilla que luego no es tal.

Un juego caro no tiene por qué ser bueno y un juego barato no siempre tiene que ser malo. Prestad atención porque muchos y muy buenos cartuchos están ahora mismo apoyados por interesantes ofertas que muchas veces dejamos escapar por pensar que si vale menos de X tiene que ser, por fuerza un rollazo total. Error.

Informaos bien antes de comprar un juego y así es seguro que encontraréis el cartucho que más se ajuste a vuestros gustos... y a vuestros gastos.

NO MOLA

- Los precios de los nuevos juegos que rondan las 13.000 pesetas.
¿Tal vez quieres decir con esto que son un poco caros?

- Lo oculta que tiene Nintendo a su Ultra 64.
En Japón enseño la máquina, pero ahora le ha dado por ocultar los juegos...

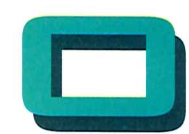
- Los juegos de rol en inglés.
Los ingleses no opinarán lo mismo que tú.

- Los Power Rangers: me estoy cansando de verlos por todos lados.

Lo incierto de la fecha de lanzamiento de Ultra 64

En Japón ya lo tienen claro: en Abril los nipones podrán acercarse a las tiendas a por su Ultra 64, -a por su Nintendo 64, mejor dicho, pues este será el nombre definitivo de la máquina por aquellas tierras-. En Europa y, por tanto, en España, las cosas no están tan claras. Nintendo asegura que su nueva consola podrá llegar a nuestro país tan sólo unas semanas después, es decir, para Mayo o Junio, pero nosotros somos un poco escépticos. Y que conste que nos encantaría que esto fuera así, pero eso sería tanto como decir que los japoneses van a lanzar casi simultáneamente su consola en todo el mundo, y como uno no está muy acostumbrado a estos lujos...






- Los últimos juegos para Super Nintendo que van a conseguir que no se muera tan pronto.
Hay que matar al oso antes de vender su piel....

- Exceptuando la tabla de puntuaciones, toda la renovación de la revista.
Nadie es perfecto, y si sólo es eso lo que no te gusta, casi, casi nos damos por satisfechos.

- El vídeo del mes pasado, que aunque fuera corto, ¡sólo hacía dos meses que regalábais otro!
Ya llegarán las vacas flacas, ya.

- La cantidad de apartados dedicados a los lectores.
TODOS los apartados están dedicados a los lectores, la REVISA entera está dedicada a los lectores, ¡NUESTRAS VIDAS están dedicadas a los lectores!

- La Saturn...¡Es el futuro!
Para los que ya se la han comprado será el presente, ¿no?

- «Virtua Cop», «Virtua Fighter 2» y «Sega Rally» para Saturn
Tres auténticas "pasadas". A los de Sega no hay conversión que se les resista. O casi...

- La cantidad de juegos de lucha que están apareciendo para Game Boy
Es que la lucha se lleva. Y nunca mejor dicho.

- El gran cambio que habéis hecho en la revista.
Esto ya lo hemos puesto, pero nos hace tanta ilusión oirlo...

- La sección Tribuna Abierta.
Díselo al "dire". Este mes se ha leído -enteritas-, más de 300 cartas, sobre todo de Contrapunto.

- Lo que engancha el «Mega Bomberman».
Los juegos más sencillos suelen ser los más divertidos.

- «Illusion of Time», que al estar traducido al castellano puede llegar a emocionar.
Pues espérate a ver el próximo RPG que va a traducir Nintendo... ¡se te van a poner los vellos de punta, colega!

- Algunas de las nuevas consolas son decepcionantes.
Menos mal, porque si todas fueran alucinantes, ¡a ver cuál nos comprábamos!

- Las compañías que cada vez que sacan una nueva consola se olvidan de las antiguas y de sus compradores.
Vamos a esperar un poco. Démosle una oportunidad a la paz, que diría John Lennon.

- El «Street Fighter» de Saturn, es muy lento.
Y muy soso, y no tiene buen sonido, y le faltan colores... Una joya, vamos.

- Que «FIFA 96» no incluya demasiadas novedades.
Pues a ver qué se inventan para el «FIFA 97» (Si es que sale)

- Los juegos de Neo Geo CD: todos iguales.
No hombre, tienes juegos de lucha, de lucha, de lucha y también hay alguno que otro de lucha. Aunque, sin duda, su especialidad son los juegos de lucha.

- La recreativas de Nintendo.
"Efestivamente".

- Que Sega se preocupe más de las recreativas que de las consolas.
Bueno, últimamente están bastante relacionadas ambas cosas... Cuanto mejor las primeras, mejor las segundas...

¿Has ido al psiquiatra? ¿a ver si es que tienes alucinaciones?

- Que ninguna compañía quiera instalarse en España.
¿Y Electronic Arts, Virgin, Sony, Sega o Nintendo qué son, marcas de turrón?

- Los juegos mal acabados que se aprovechan del tirón de una película, de una recreativa, de un cómic...
Y si encima el título tiene película, recreativa y cómic... las tres cosas, no te digo nada... ¡qué programen otros!

- Que Virtual Boy no llegue a España.
Nunca digas nunca jamás.

- Que no esté el Super «Skidmarks» en Super Nintendo.
¡Macho, tú es que lo quieres todo! ¡Deja algo para los demás!

- Que no regaléis un pin, una pegatina o algo: incita más a comprarla.
Claro, y si le metiéramos a la revista un billete de 5000 pelas, habría tortas en los kioscos...

- Que Yen no tenga 200.000 páginas.
Estamos estudiando esa posibilidad...

- Que los "chinitos" puedan elegir entre dos millones de juegos de rol.
¿Qué pasa, que os habéis puesto de acuerdo todos los exagerados de España para escribir este mes?

- Que no tengáis vuestra propia tienda de videojuegos.
¿Y para qué quieres que tengamos una tienda de videojuegos, con todas las que hay ya, y tan buenas?

- Que muchos juegos, si no te los compras en cuanto salen, no los ves más en tu vida.
Algunos duran menos que un bollicao en la puerta de un colegio.

- Que no traduzcan algunos RPG y los cobren a precio de oro.
Esos son los juegos conocidos como "Robo Paying Games".

SUBEN

• **Sega** que ya ha anunciado tener 30 títulos de Mega Drive preparados para el próximo año.

• **MD 32X** que por fin va a contar con una versión de «Daytona USA» como se prometió en su momento.

• **Ultra 64** que ya ha sido presentada oficialmente en Japón.

• **Disney** que por el momento se decanta exclusivamente por las 16 bits con juegos de tecnología punta.

• **Arcadia**, que ha reducido sustancialmente el precio de «Doom» para Super Nintendo.

• **Mirage** y **Acclaim** por haber diseñado los robots más alucinantes que se han visto en juego alguno.

• **Saturn**, tras conocerse la noticia de la conversión de numerosos títulos hasta ahora exclusivos para PlayStation.

BAJAN

• **Konami**, que no tiene intención de poner en el mercado español juegos de Saturn hasta que se vendan bien en el resto de Europa.

• **Timer Warner**, o Warner Interactive, o Time Warner Interactive, o como se llamen, por no haber considerado oportuno instalarse en España.

• **Bandai**, que ha perdido o ha querido perder la distribución en España de sus títulos en favor de Konami.

• **La producción de juegos para portátiles**, que este mes casi ha igualado en cantidad a la de Master System y NES.

HAN COLABORADO:
Juanito (Badajoz), Angel Guerrero (Cantabria), Antonio Manuel Sianes (Sevilla), Alfonso Tejero (Burgos), Raúl Palancar (Madrid), Marc Lobera (Tarragona), José Angel Arenas (madrid), Rafale Lara Méndez (Málaga), Jaime García (Málaga), Jorge Higueras (Zaragoza), Avidany Cámara (Canarisas), Tere Berzad (Sevilla), Trio de Ases (Cáceres).

Off The Record

«No lanzaremos en España las versiones de Saturn de nuestros juegos, porque en Europa se venden mucho más las de PlayStation»
Yutaka Suzuki, Director ejecutivo de Gisbor, distribuidor oficial de Konami en España.

«Virtual Boy ha supuesto un pequeño fracaso, principalmente por la ausencia de títulos, pero todo cambiará en el 96».
Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo of Japan, en el Shoshinkai Show.

«Algunos juegos para Saturn y PlayStation son muy buenos, pero otros son realmente malos. Eso les pasa por no seguir un proceso de selección».
Sigheru Miyamoto, responsable del software de Ultra 64.

«En su lanzamiento PlayStation vendió más que Saturn, pero ahora, tras la bajada de precios de nuestra consola, les estamos superando».
José Angel Sánchez, Director General de Sega.

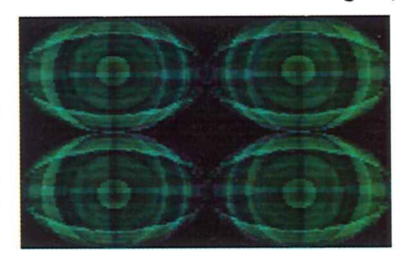
«Si lleváramos la realidad tal y como es a los videojuegos, a nadie les resultarían divertidos».
Tetsuya MIzuguchi, Director del departamento AM#3 de Sega en su reciente visita a España.

«Traduciremos al castellano todos los títulos que lleven textos o voces en inglés. De otro modo no venderíamos ni uno»
María Jesús López, Gerente comercial de Sony.

Imágenes para tus CD'S de audio con Flux

VIRGIN DECORA TU MEGA CD.

Si eres de los que usa el **Mega CD** para escuchar tus CD's de música estás de enhorabuena. **Virgin** ha creado un cartucho de nombre **"Flux"** que, insertado en la ranura de **Mega Drive**, permite que tus canciones preferidas se llenen de imágenes. Con este dispositivo es posible asignar efectos visuales a las canciones y que se muevan al ritmo de las melodías. Gracias a **"Flux"** se acabó el tener que ver el menú de opciones de **Mega CD** mientras escuches los discos. Ahora podrás disfrutarlos como si fuesen videoclips. Bueno, siempre y cuando puedas hacerte con este invento de **Virgin** que, por desgracia, de momento no tiene asegurada su salida en nuestro país...



"Wipeout" llegará a Saturn

SEGA LE "ROBA LA CARTERA" A SONY

Tom Kalinske, Presidente de **Sega of América**, lo afirmaba hace poco tiempo: *"El 95 % de los títulos de **PlayStation** llegarán a Saturn"*. Lo que no se podía imaginar nadie es que la frase fuese tan en serio como para permitir que **«Wipeout»**, uno de los títulos emblemáticos de PSX iniciase el "trasvase" de juegos. La cosa tiene aun más importancia dado que **Psygnosis** (la compañía creadora de «Wipeout») fue absorbida por **Sony** hace más o menos un año.

Todo esto podría permitir que **Saturn** continuase recibiendo asíduamente la visita de títulos hasta ahora exclusivos para la máquina de Sony.





Descent y Casper, los próximos lanzamientos de Interplay.

NOMBRE Y CALIDAD PARA LAS 32 BITS.

Interplay quiere demostrar su calidad proponiendo títulos de altura para **Saturn**, **PlayStation** y **3DO**. Por un lado el anunciadísimo **«Casper»** nos propone un aventura fantasmal marcada por el sentido del humor, las trampas y los puzzles. El famoso fantasmilla se verá obligado a recuperar las piezas de la Máquina Lázaro para poder volver a la vida. Sus tíos y otro seres fantasmales le perseguirán por las tridimensionales salas de su victoriana vivienda con el objetivo de impedírselo. Estará a la venta en marzo.

«Descent», una conversión del éxito PC, se destapará como un mata-mata muy peculiar. El jugador debe enfrentarse a una colección de alienígenas que invaden los túneles de una mina espacial de plutonio. La perspectiva subjetiva y el complejo control de la nave servirán para sumergirnos en una aventura frenética donde los reflejos serán tan importantes como la estrategia.

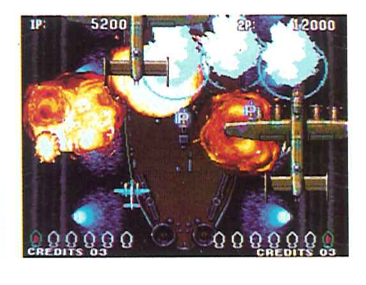

Casper


Descent

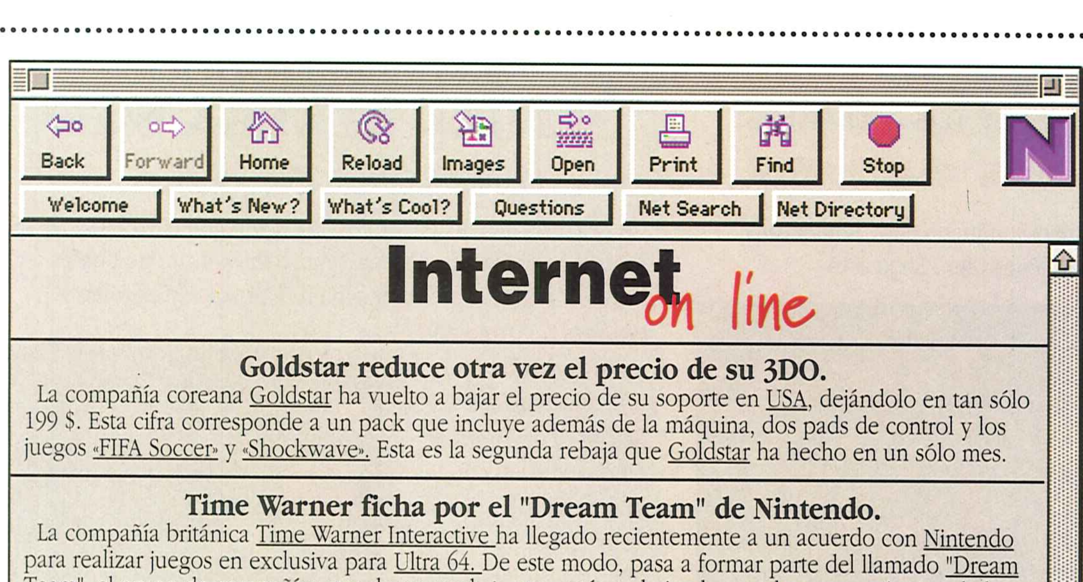
Casper

Sonic Wing 3, muy pronto en Neo Geo CD.

PILOTOS SUICIDAS



Neo Geo nos depara para el comienzo del año -más bien para febrero-, la tercera parte de otro de sus clásicos, **«Sonic Wings 3»**. Como ya sabéis, se trata de un shoot' em up de scroll vertical que sabe hacer divertido y espectacular su tradicional desarrollo. El juego permitirá la participación de dos jugadores simultáneos para que juntos puedan deshacerse de sus cientos de enemigos. Aunque no plantea demasiadas novedades no dejará de ser un título más que interesente para los amantes del género de los mata-mata.



Goldstar reduce otra vez el precio de su 3DO.

La compañía coreana Goldstar ha vuelto a bajar el precio de su soporte en USA, dejándolo en tan sólo 199 $. Esta cifra corresponde a un pack que incluye además de la máquina, dos pads de control y los juegos «FIFA Soccer» y «Shockwave». Esta es la segunda rebaja que Goldstar ha hecho en un sólo mes.

Time Warner ficha por el "Dream Team" de Nintendo.

La compañía británica Time Warner Interactive ha llegado recientemente a un acuerdo con Nintendo para realizar juegos en exclusiva para Ultra 64. De este modo, pasa a formar parte del llamado "Dream Team", el grupo de compañías que de un modo u otro están trabajando para la nueva máquina de la Gran N. El primer juego que Time Warner lanzará para este soporte será la conversión de un arcade que verá la luz en la primavera del 96 llamado «Wayne Gretzky Hockey». Se trata de un juego de hockey al estilo «NBA Jam», es decir, con partidos irreales de 3 contra 3 y todo tipo de jugadas espectaculares.

Otra compañía que también se ha unido al carro de Nintendo ha sido Electronic Arts, la cual está ya preparando una versión de su FIFA para Ultra 64.

RUMOR: Shoshinkai Show entre bastidores.

El Shoshinkai Show ha sido sin duda el acontecimiento más importante del sector en los últimos meses Sin embargo, a pesar de toda la información que ha generado esta feria en relación a Nintendo, hay algunos aspectos que siempre quedan en un segundo plano, a pesar de ser igualmente importantes. Son los rumores, los comentarios extraoficiales de programadores y periodistas allí presentes. Estos son algunos de ellos:

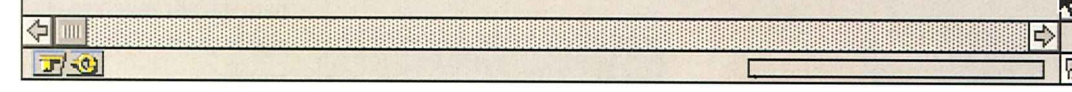
-La mayoría de los periodistas abandonaron el show con la sensación de que Ultra 64 era sólo moderadamente mejor que PlayStation y Saturn en la creación de mundos en 3-D, a pesar de reconocer que el hardware de Nintendo superaba de lejos a sus rivales en su capacidad de manejar polígonos. ¿Por qué? Varios programadores de juegos para Ultra 64 afirmaron que Nintendo intencionada e incomprensiblemente había ocultado las más asombrosas posibilidades gráficas de su máquina...

-¿Y por qué Nintendo actuaría de esa manera? Hay varias posibles razones. Por un lado, Mario necesita reemerger como un personaje de la nueva generación. Qué mejor manera de conseguirlo que colocarle en la feria como el único título jugable (Kirby estaba tan sólo al 20%) de los 13 presentados. También puede obedecer a que Nintendo no quiere mostrar todavía todas sus cartas, teniendo en cuenta que todavía quedan algunos meses para el lanzamiento de su máquina y puede haber más de un cambio.

-El caso es que no es normal que en el último momento Nintendo decidiera mostrar tan sólo dos títulos jugables, cuando, por ejemplo, Rare lleva más de un año trabajando en el proyecto. Algunos programadores reconocieron que varios títulos se encontraban en un estado de desarrollo similar al de Mario, y por supuesto muy superior al de Kirby. Sin embargo Nintendo decidió mostrar sólo vídeos de esos juegos ¿Por qué? De momento eso es algo que sólo Nintendo sabe.

RUMOR: Sega quiere adquirir títulos exclusivos de PlayStation.

Según parece, Sega lleva un tiempo intentando hacerse con varios juegos que hasta el momento han sido exclusivos de PlayStation para lanzarlos en su Saturn. Algunos afirman que será Acclaim quien realizará estas conversiones, pero lo más impactante es que también se rumorea que puede ser la propia Sony, a través de Psygnosis, la que se encargue de convertir los juegos. Y desde luego, no son dos juegos cualquiera, ya que se trata nada menos que de «Destruction Derby» y «Wipeout».





Sega tira la casa por la ventana

SATURN VISITA LA MANSIÓN DE LAS ALMAS OCULTAS

«La Mansión de las Almas Ocultas» es el nombre elegido por **Sega** para titular la versión **Saturn** de **«Yumemi Mistery Mansion»** de **Mega CD**.

En esta nueva visita al caserón encantado, los intrépidos aventureros se encontrarán con unas salas más definidas, llenas de detalles y en las que las sorpresas se esconderán tras cada esquina. La principal novedad respecto a la versión **Mega CD** afectará a los diálogos, que serán traducidos al castellano.



Pepperouchau prueba con los puzzles
ROMPECABEZAS EN SATURN

El mes pasado ya os hablamos de **«Baku Baku»**, un juego para **SegaSaturn** de filosofía muy similar al popular **«Columns»**. Pues bien, Sega está estudiando la posibilidad de reunir en un mismo compacto este título y otro nuevo, que llevaría por nombre **«Clockwork Knight. Pepperouchau Adventures»**.



Con el hidalgo "a cuerda" más famoso de los 32 bits por protagonista, este juego nos presentará un escenario en tres dimensiones en el que los jugadores (de 1 hasta 12) se enfrentarán entre sí hasta que sólo quede uno.



Para que os hagáis una idea de la mecánica, os diremos que los parecidos con el **«Pengo»** son más que evidentes, tanto en el modo para 1 jugador como para el de varios.

FE DE ERRATAS

- En la sección En Pantalla del número pasado, dentro del apartado "Off the Record" de la página 20, se le atribuía una frase a Enrique Rios, director de Siscomp. Enrique es, efectivamente el responsable de Siscomp, pero su apellido no es Rios, si no Díez.
- En la página 114 del mismo número correspondiente a Novedades, aparecía un comentario del juego «Micromachines 2» para Game Boy con una nota de 69, cuando debería figurar nada menos que un 90. Sorry.

Codemasters ya juega en los 32 bits
PETE SAMPRAS LLEGA A PLAYSTATION

Después de su arrollador éxito en **Mega Drive**, el número uno el tenis mundial **Pete Sampras** vuelve para protagonizar un nuevo juego, aunque esta vez para la máquina de Sony.

PlayStation será la afortunada en contar con **"Sampras Extreme"** entre sus simuladores deportivos. **Codemasters** ha utilizado para su desarrollo las más modernas tecnologías en captura de movimientos y gráficos en 3D, combinadas con una avanzada inteligencia artificial que conseguirá un juego dinámico y realista. Este **"Sampras Extreme"** no estará listo hasta mayo del 96.



Cocktail de géneros en "Guardian Heroes".
SATURN TENDRÁ MÁS JUEGOS DE ROL

A pesar de que las imágenes que acompañan a esta noticia os parezcan sacadas de un beat'em-up, no debéis llevaros a engaño. Pertenecen en realidad a **«Guardian Heroes»**, el título que próximamente nos ofrecerá **Sega** para la **Saturn**, y que tendrá mucho que ver con los juegos de rol.



El sistema de juego sí que se corresponderá con los beat'em-up, ya que iremos avanzando a medida que derrotemos a los enemigos, sin embargo, cada jugador dispondrá de puntos de vida, de magia, de experiencia, etc. que configurarán su personaje. Además se podrá escoger el modo de actuar ante determinadas situaciones, por lo que el desarrollo no será lineal.





Nuevo juego de lucha para Neo Geo CD
LUCHA DE LUJO EN "KABUKI KLASH"

La lucha volverá a **Neo Geo CD** de la mano de **Hudson Soft** con **«Kabuki Klash»**. Este título presenta un total de 8 luchadores que, armados con espadas y lanzas, se enfrentan para decidir quién es el mejor guerrero del mundo.



Siscomp, distribuidor de **SNK** en España, nos ha confirmado que la versión que llegará a nuestro país será directamente la japonesa, ya que no está previsto realizar una conversión europea. No obstante, el juego funcionará perfectamente en cualquier **Neo Geo PAL**.



SEGA the GAME is NEVER Over.

Airbag no disponible











PELIGROSAMENTE REAL

El pinball se instala en PSX y Saturn

La mesa la pone Ocean con "True Pinball"



Las célebres máquinas del millón se van a acercar más a nuestras casas gracias a **«True Pinball»**. Los aficionados a estas fuentes de diversión contarán muy pronto con un aliado de la talla de **Ocean**, ya que la compañía británica les ha preparado un juego altamente recomendable, que verá la luz en el mes de febrero.

Nada más y nada menos que 4 mesas diferentes y totalmente renderizadas se esconderán detrás de las poco más de 5 pulgadas del compacto, dispuestas a ser jugadas hasta por 8 participantes. "Law & Justice", "Babewatch", "Extreme Sports" y "The Viking Tales" serán sus nombres, y en ellas encontraréis todos los elementos típicos del género.

Los movimientos de la bola serán recogidos con todo detalle y existirá una interesante opción de "Multiball" que pondrá sobre la mesa hasta 10 bolas a la vez.

Nintendo ya tiene previstos nuevos títulos para su 16 bits

Super Nintendo empieza bien el año



En estos momentos **Nintendo** ya tiene en preparación nueve nuevos títulos para **Super Nintendo**. Entre ellos se encuentra su segundo juego de rol traducido, los cartuchos de Disney **«Maui Mallard»** ***y*** **«Pocahontas»** y la segunda parte de los entrañables **«Pitufos»** de **Infogrames**. Estos lanzamientos cubrirán aproximadamente el primer semestre del 96 y salvando «Maui Mallard» (marzo) el resto no tienen fijada fecha de salida.

En cualquier caso, se trata de un buen augurio para los usuarios de SuperNintendo.

Los Aliens invadirán Saturn y PSX

Alien Trilogy en los 32 bits

Acclaim nos sorprenderá a todos en Marzo cuando vea la luz su proyecto más ambicioso: llevar a las consolas la trilogía de **Alien**.

Para lograr transmitir toda la tensión de estas famosas películas, la compañía americana ha optado por la realización de un juego tipo **«Doom»** , con perspectiva subjetiva y que se desarrollará a través de 18 niveles repletos de las criaturas creadas por **H. R. Giger.**

El escenario de tal carnicería será el planeta LV-426 y para que imitéis a la Tte. Ripley, contaréis con un variado muestrario de armas de todos los calibres. La primera versión en salir será **Playstation.**





Konami sigue dándole al balón

International Superstar Soccer en Mega Drive

Konami ya ha anunciado que su exitoso **«International SuperStar Soccer»** estará muy pronto en los 16 bits de Sega. Como ya sabréis se trata de un completo simulador de fútbol que ha sabido combinar espectacularidad y jugabilidad con grandes dosis de realismo, convirtiéndose en un duro rival para **«FIFA 96»**. La versión Mega Drive va a incluir jugosas novedades sobre las que Konami no ha querido dar todavía ninguna pista.

Cinco títulos de PlayStation entre los 10 CDs más vendidos.

A los ingleses les gusta la marcha de Sony

Una encuesta de **Gallup** publicada por la revista **CTW** pone de manifiesto las preferencias de los ingleses por la 32 bits de Sony. La encuesta muestra una lista de los veinte CDs más vendidos en Gran Bretaña y entre ellos, **7 corresponden a PlayStation, cinco de los cuales están situados entre los diez primeros.** El número 1 corresponde a **«Tekken»** (Namco), el 2 a **«Destruction Derby»** (Sony), el 4 a **«Wipeout»** (Sony), el 5 a **«Mundo Disco»** (Sony) y el 8 a **«Ridge Racer»** (Namco).

En la misma encuesta se publican también los cartuchos más vendidos en el mismo país. Esta nueva lista está encabezada por **«FIFA Soccer 96»** (E.A.) que un año más se destapa como uno de los juegos más buscados por los usuarios de 16 bits.

The Lost Vikings 2 y Boogerman para Super Nintendo

INTERPLAY TAMBIÉN CON LAS 16 BITS

Aunque los lanzamientos de **Interplay** parecen enfocados fundamentalmente a las 32 bits, dos títulos para **Super Nintendo** y **Mega Drive** rompen la tónica general.

Por un lado está para Super Nintendo **«Boogerman»**, que no es otro que el grosero héroe que ya hizo las delicias de los usuarios de **Mega Drive**. El juego será puesto a la venta por **Arcadia** a lo largo del mes de enero.

Para completar el dúo encontramos «The Lost Vikings 2», una divertida secuela de aquel cartucho que nos obligaba a combinar con inteligencia las habilidades de tres vikingos perdidos en el tiempo. Esta segunda parte aparecerá para los dos formatos, aunque todavía no cuenta con fecha de salida.

Time Warner convierte tu MD 32X en un tanque.



T-MEK LLEGA A LOS 32 BITS.

Time Warner se ha encargado de convertir el exitoso arcade **«T-MEK»** para que los usuarios de **MD 32X** puedan disfrutarlo en casa. Este famoso simulador futurista de tanques consiguió colocarse en el número 2 de las listas americanas del mejor arcade y en breve amenaza con repetir su éxito sobre la 32 bits de Sega.



La versión doméstica contará con todos los atractivos de la recreativa y se le añadirán algunas mejoras como por ejemplo un total de 20 escenarios, pantalla partida para el modo dos jugadores y 6 MEKS diferentes para elegir. La distribución correrá a cargo de **Sega** y se espera que llega a la calle en el primer trimestre del año nuevo.

Playstation ya tiene compañero

SONY LANZA LA PRIMERA TV "ESPECIALIZADA" EN VIDEOJUEGOS

Con el lanzamiento del televisor **KV-16WT1**, Sony está dispuesto a revolucionar el mercado de los electrodomésticos de gama marrón. Entre las virtudes de este nuevo aparato de TV, se incluyen el hecho de que sea el primer portátil con formato de imagen 16:9 (más rectangular que la tradicional 4:3) y que venga preparado con una función especial para videojuegos, que realza la imagen producida por las consolas y la ajusta al nuevo formato. Con este innovador producto la compañía japonesa viene a complementar a su consola **PlayStation**, formando un dúo de lo más armónico.



LA QUINTA COLUMNA

Ultra 64: ¿Tarde o... temprano?

Se desveló el secreto. Ultra 64 estará oficialmente en Japón el 21 de Abril del 96. Y en España, seguramente unos meses más tarde. Pues bien, aunque en muchas ocasiones me habréis oído criticar el excesivo retraso en el lanzamiento de esta consola con respecto a sus rivales, la verdad es que, tal y como se están desarrollando las cosas, hay que empezar a pensar si de verdad es Nintendo la que llega con retraso o son el resto de compañías las que se han adelantado. ¿Y por qué comienzo a creer tal cosa? Pues muy sencillo, simplemente me baso en los irrefutables datos de los últimos meses. Os cuento. Ahora mismo hay en España un millón y medio de consolas de 16 bit, de las que aproximadamente un 60 % son Mega Drive y el resto Super Nintendo. En Nintendo España se asegura que durante el 95 se habrán vendido 100.000 Super NES más. Y si habéis ido a cualquier tienda de videojuegos habréis visto cómo la gente se lleva el pack de Mega Drive como si se fuera a acabar al día siguiente. Por su parte, el número de consolas de nueva generación vendidas en España durante este año no llegará a 50.000. Y eso siendo optimistas.

Pero aún hay más. En Japón, un mercado que está a años luz del nuestro, las nuevas máquinas de Sega y Sony se están vendiendo relativamente bien, pero todavía hay 15 millones de usuarios de Super NES, y los mejores juegos para esta consola se siguen vendiendo como churros.

Yo soy el primero en alucinar con la calidad que ofrecen las nuevas máquinas y sé que estamos asistiendo a la aparición de juegos impresionantes, imposibles de ver en Mega Drive y Super NES, pero las cifras mandan. Tal vez algunas compañías se hayan precipitado al creer que el final de las 16 bit estaba demasiado cerca (y no sólo me refiero a las responsables del hardware, sino también de software), y se hayan lanzado dar un salto cualitativo y cuantitativo (sobre todo en el tema monetario) para el que algunos mercados, como el español, todavía no estaban preparados.

Estoy plenamente convencido de que el futuro del sector pasa por las Saturn, PlayStation, Ultra, y demás super-máquinas, pero por lo que parece, los usuarios (al menos los de nuestro país, que son los que nos interesan), viven todavía en el presente. Y digo yo, ¿es que el hecho de que lleguen los nuevos soportes significa que haya que olvidarse de las actuales consolas? ¿No pueden convivir todas ellas en un mismo mercado? Y otra pregunta (es que estoy curiosón) ¿Por qué el hecho de apoyar a un soporte tiene que suponer abandonar completamente al otro? Por eso os he planteado mi duda inicial. Si Sony y Sega se han precipitado o Nintendo se está retrasando, sólo el tiempo lo dirá, aunque es algo que ya no se puede cambiar. Al menos está última ha prometido un apoyo incondicional a sus 16 bit incluso después de la llegada de Ultra (otra cosa es que cumpla su promesa). Eso significa seguir lanzando títulos rompedores, no sólo unos cuantos juegos al mes para cumplir el expediente. De este modo no se obliga al usuario a cambiar de consola casi por imperativo legal. Una deferencia que seguro agradecerá en un futuro. A ver si otros siguen su ejemplo.

Manuel del Campo

SEGA the GAME is NEVER Over.

TU ELIGES:

1 - SATURN

2 - SEGUIR SOÑANDO

Marcado para siempre

Sega Saturn está dejando huella.
Aquí tenemos enmarcado con todo el lujo
que se merece al ganador de nuestro concurso,
Galileo Romero Megías.
Sinceramente no esperábamos menos
de la imaginación de todos los fieles de
Sega: montones de fantásticos dibujos nos
han arrasado. ¡La imaginación al poder!.





Warner Interactive ya no se instala en España. *A pesar de que ya parecía una realidad, Warner se ha echado atrás en el último momento, desaprovechando su oportunidad para instalarse en el mercado español. Parece que la razón fundamental para este cambio viene a raíz de la unión entre los sellos Warner Interactive y Time Warner Interactive.*

64 bits para la radio. *Desde hace unas semanas Radio Intercontinental emite un nuevo programa de orientado a las nuevas tecnologías, como bien refleja su nombre, 64 bits. En 918 de la onda media podréis disfrutar de un magazine que trata de aclarar al oyente todos los aspectos de mundos tan diversos como las consolas de videojuegos, los ordenadores, las redes de la información y hasta la telefonía móvil. Se emite todos los sábados de 2 a 3 y media de la tarde.*

Sega prepara un 96 movidito. *Con el año apenas empezado, Sega España ya anunciado que podrá a la venta durante el 96 al menos treinta títulos para Mega Drive, demostrando que a su 16 bits aún le quedan muchas cosas por decir.*

Sonic Compilation. *Sega lanzará en Francia un cartucho recopilatorio de las aventuras de Sonic en Mega Drive. El juego incluirá las dos primeras aventuras del erizo en Mega Drive así como las dos primeras de Game Gear y el puzzle «Robotnik Mean Bean Machine».*

El próximo RPG traducido para Super Nintendo. *Aunque Nintendo no quiere hacerlo público, lo cierto es que ya ha elegido el que será el próximo juego de rol traducido en Super Nintendo. Aún no podemos dar nombres, pero podemos adelantar que es uno de los títulos que han estado en boca de todos y a buen seguro esta primavera hará batir las cifras record alcanzadas con Illusion of Time.*

Estrenada la película "Mortal Kombat".

LOS GUERREROS PRUEBAN LA PANTALLA GRANDE.

La anunciada versión cinematográfica de **"Mortal Kombat"** ya es una realidad.

Desde el pasado 1 de diciembre todo aquel que quiera ver a Rayden, Liu Kang, Sonia, Shang Shung, Johnny Cage y compañía no tiene más que acercarse al cine de la esquina. Allí, cómodamente sentado en su butaca, asistirá a una película que incorpora muchos de los escenarios aparecidos en el videojuego y que permitirá a los seguidores de la saga MK disfrutar de las peleas que les entusiasmaron en la recreativa. Si estáis atentos podréis observar algunos golpes y Fatalities, así como la aparición de personajes ocultos del juego, como Reptil.

Otra esperada conversión

DAYTONA USA ESTARÁ EN MD 32X

Aunque aún no hay una fecha exacta de salida con la que calmar los nervios, lo cierto es que **Sega** ya ha confirmado que a lo largo del 96 su exitoso **«Daytona USA»** se unirá a la lista de lanzamientos para **MD32X** haciendo pareja de lujo con **«Virtua Fighter»**.

Fuentes de Sega han hablado también de otra espectacular conversión, esta vez sin confirmar. Se trataría nada menos que de un **«Virtua Fighter 2»** para 32X. Sin duda una buena noticia para los usuarios de este sistema de Sega.

Defcon 5 y Krazy Ivan para PlayStation.

PSYGNOSIS PREFIERE TRADUCIR SUS JUEGOS.

La nueva oferta de **Psygnosis** para **PlayStation** se basa en combinar estrategia con un pandemonium de tiros mediante dos títulos explosivos en su aspecto gráfico y endiablada acción. Estamos hablando de **«Defcon 5»** y **«Krazy Ivan»**, juegos que, además, tienen la particularidad de estar traducidos hasta en las voces.

«Defcon 5» será una aventura subjetiva donde la acción se equilibra con un argumento plagado de alternativas. Debemos tratar de evitar que nuestra estación sea invadida por hordas alienígenas aprovechando la ayuda del ordenador parlante de la base y todos sus sistemas de defensa.

Por su parte, **«Krazy Ivan»** nos pone en la piel de un soldado ruso embutido en un traje robotizado al que le han encargado la nada fácil tarea de eliminar a los alienígenas que han invadido Siberia. El Loco Iván parece ser el hijo predilecto de «Doom» y junto con su desbordante acción ofrecerá una calidad técnica envidiable con precisos mapeados de texturas.

Tampoco debemos olvidarnos de «Myst», una aventura al estilo PC que ya ha ha hecho las delicias de los usuarios de **Saturn** con su retorcido planteamiento de puzzle.



Krazy Ivan



Krazy Ivan



Defcom 5

AHORA,
EL CAMPO DE BATALLA LO ELIGES TÚ.

EN CASA.



INCLUYE CD "KILLER CUTS" DE REGALO

DONDE QUIERAS.



INCLUYE CHAPA DE COMBATE DE REGALO



ESTÉS DONDE ESTÉS, YA ES POSIBLE PARTICIPAR EN EL TORNEO KILLER INSTINCT. EN TU CASA PODRÁS DISFRUTAR DEL JUEGO DEL FUTURO EN LA MÁQUINA DEL PRESENTE. Y DONDE QUIERAS ALUCINA CON EL JUEGO DE LUCHA MÁS RÁPIDO PARA GAMEBOY. ADEMÁS, TE REGALAMOS EL CD DE MÚSICA "KILLER CUTS" CON 15 TEMAS REMEZCLADOS DE SU BANDA SONORA EN LA VERSIÓN PARA SUPER NINTENDO, Y UNA FANTÁSTICA CHAPA DE COMBATE CON LA VERSIÓN DE GAMEBOY. ¿QUÉ MÁS SE PUEDE PEDIR?

TAPSA

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o informacion que quieras sobre estos titulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

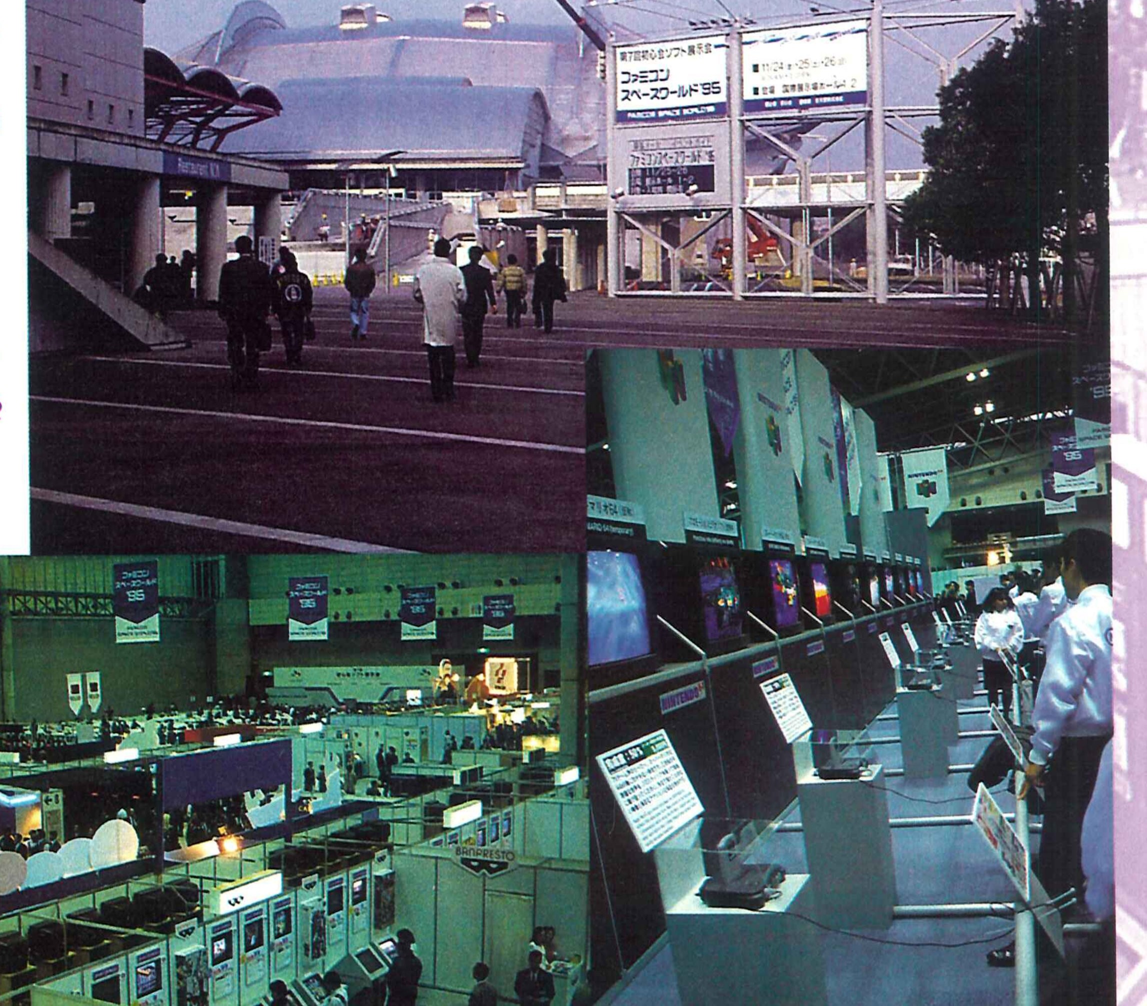
Nintendo®

Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid

¡Los primeros juegos para Ultra 64 fueron presentados en el Shoshinkai Show de Tokio!

NINTENDO ya juega en 64 BITS

Tras más de dos años de intensa espera, Nintendo ha puesto por fin al alcance de los mortales su nueva y poderosa máquina. Y lo más importante: ha mostrado al mundo los primeros juegos destinados a este soporte. Todo esto ocurrió en Tokyo, en un faraónico recinto dedicado exclusivamente a la compañía japonesa, donde, además, se confirmaron los 250 $ como el precio definitivo de la máquina y el retraso de su lanzamiento hasta el 21 de Abril del año próximo.





También hubo espacio para Virtual Boy. Nintendo reconoció el fracaso de este soporte, pero prometió realizar un relanzamiento durante el 96, con la aparición de más y mejores juegos.

El presidente de Nintendo of Japan, Mr. Yamuchi, se dirigió a los medios de comunicación durante más de una hora. Para él, Ultra 64 es una respuesta dirigida hacia un mercado que últimamente está siendo maltratado.

Después de tantos anuncios, rumores y fichajes varios, por fin pudimos disfrutar de lo que tanto habíamos deseado: echar una partida con la nueva joya de Nintendo. Y tras esa experiencia, -que tan sólo ha estado al alcance de unos pocos elegidos-, os podemos asegurar que Ultra 64, mejor dicho, Nintendo 64, ha superado todas las expectativas que había creado durante estos dos últimos años.

Y eso que en el Shoshinkai Show no se cumplieron todas las promesas realizadas por Nintendo. Sí, se pusieron 100 máquinas a disposición de los visitantes, y se presentaron 13 títulos, pero tan sólo dos de ellos, «Super Mario 64» y «Kirby Bowl 64», eran jugables. Del resto pudimos deleitarnos con sus imágenes, impresionantes eso sí, pero sin posibilidad de hacernos dueños de ellas.

El primer día de esta fiesta de estuvo exclusivamente dedicado a los profesionales del sector. Los días 25 y 26, las puertas se abrieron al gran público y el evento tomó el nombre de Space World 95. Pero fue precisamente en ese primer día cuando sucedieron las cosas más interesantes. Por la mañana, Nintendo se encargó de divulgar a todos los medios allí presentes algunas cifras relacionadas con su máquina. Por una lado, para algarabía de todos los que estábamos allí, se confirmó que el precio final de Nintendo 64 en Japón será 250 $ (unas 30.000 pts), ni un dólar más de lo que se anunció en su momento. Además, los juegos tendrán un precio aproximado de 9.800 yens, (algo más de 10.000 pesetas).

Nintendo confirmó dos datos en esta feria: el precio de N64 será 250$ y estará a la venta en Japón en abril.

Sin embargo, también hubo cierto desencanto en el recinto cuando Nintendo reveló que la fecha del lanzamiento de Nintendo 64 se retrasará hasta el 21 de Abril del 96, en Japón claro. El sueño de los japoneses de tener disponible la máquina para finales de año se hizo añicos en un momento.

Por la tarde, el presidente de Nintendo of Japón, Mr. Yamauchi, puso voz a este importante evento, y durante más de una hora nos expuso la importancia que para el sector y para la propia Nintendo tiene este lanzamiento. Según Yamauchi, Nintendo 64 es realmente una respuesta para proteger el mercado de los video juegos. Para él, esta máquina es el verdadero soporte de la nueva generación, pues es la única que pondrá a disposición del usuario juegos realmente innovadores. No faltaron referencias la competencia, a quienes Mr. Yamauchi acusó de abarrotar con llamativos gráficos y estruendosas músicas sus CD's sin apenas prestar atención a la verdadera naturaleza del juego. Por eso, él califica el selectivo software de Nintendo 64 como creativo, revolucionario y basado en lo que ellos denominan "the game experience", es decir, lo que realmente hace que un juego sea divertido.

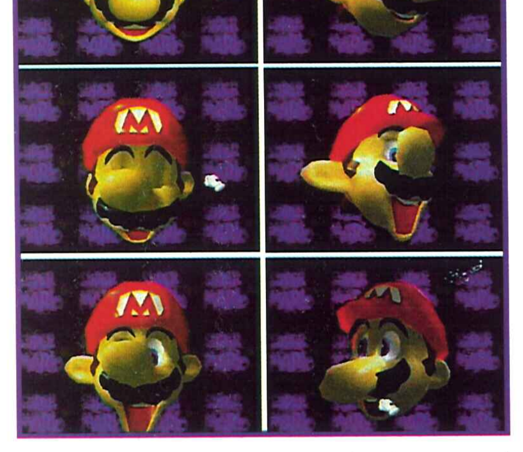
De este modo, Nintendo inicia su primera etapa con Nintendo 64 bajo el brazo, que concluirá el próximo mes de Abril con su lanzamiento en Japón. La máquina ya está lista, ahora sólo hace falta que se concluyan los juegos. Y nosotros, a esperar.

El primer adaptador para N64: "Bulk"

Como ya os contamos el mes pasado, Nintendo se encuentra trabajando en el primer periférico para Nintendo 64, un revolucionario sistema de almacenamiento llamado provisionalmente "Bulk". Mr. Yamauchi nos confirmó esta noticia, y además nos aclaró que se trata de un sensacional sistema que permitirá un transporte ultra rápido de datos, con capacidad no sólo de lectura, sino también de transmisión de datos. Este periférico permitirá nuevas posibilidades a la hora de programar los juegos. «Dragon Quest 7» y «Zelda» serían los primeros títulos en utilizar esta tecnología que será presentada en esta misma feria el próximo año.

Super Mario 64

Mario se prepara para cumplir 64 bits



Mario, el hombre de las mil caras. *Nada más comenzar el juego, ya tenemos sorpresa. En la pantalla de presentación, se podrá desfigurar la cabeza de Mario a voluntad del jugador. Se dispondrá de zooms, rotaciones y se podrán cambiar los rasgos de su cara tal y como veis en estas imágenes.*





Castle Stage. *Esta fase es el comienzo del juego. Mario se encuentra en frente de un castillo y desde allí, podrá interactuar con todo el decorado: trepará árboles, se introducirá en el agua, realizará todo tipo de movimientos... Una vez dentro del castillo, el jugador deberá elegir entre una de las diferentes puertas, que le conducirán a distintos mundos. En ésta, como en el resto de las fases, será posible cambiar la perspectiva, e incluso se nos permitirá adoptar cualquier tipo de vista, con excepción de la que veríamos a través de los ojos del propio Mario.*



Rocky Mountain. *En esta fase Mario trepará por las «montañas vivientes», situadas en las afueras del castillo. En lo más alto se encontrará con una buena sorpresa. Os adelantamos que aquí se podrá ver a Mario volar.*



Este será definitivamente el juego estandarte para la nueva máquina de Nintendo. Y es que no podía ser de otra forma. Durante los últimos años. Mario ha llevado en volandas a todos y cada uno de los soportes de Nintendo, convirtiéndose en un personaje imprescindible para la compañía. En esta ocasión veremos a un Mario muy distinto, casi real, que se moverá por un mundo 3-D repleto de sorpresas. El juego que Nintendo nos mostró en la feria se encuentra solo al 50%, pero ya había varias fases para ser jugadas Todo es aún muy provisional, pero aquí os contamos minuciosamente lo que vimos acerca de este juego, con todas las fases disponibles.

Hablamos con el creador de Mario, Zelda y Donkey Kong Country

"Hola, Soy Miyamoto. ¿Qué quieres saber?"



Después de la presentación, Nintendo organizó un pequeño cocktail para todos los periodistas extranjeros en el que el vicepresidente de Nintendo of America, Howard Lincoln actuó de anfitrión, y dónde pudimos entrevistar nada menos que a Sigheru Miyamoto, el auténtico genio del software en Nintendo, creador de todos los Marios, Zelda, Pilotwings, Donkey Kong Country, etc, para Super NES, y ahora responsable y supervisor de todos los juegos que se están realizando para Nintendo 64.

¿Qué ha sido para ti lo más excitante de este día tan especial?

Conceder todas estas entrevistas (risas)... No, en realidad estoy realmente feliz porque todo ha salido muy bien. No sabía cómo iba a reaccionar la gente al comprobar que tan sólo había dos títulos jugables para Nintendo 64. La verdad es que he tomado la decisión en el último momento, ya que prefería que el público disfrutara de las imágenes de los juegos, antes que jugar tan sólo unos segundos con unos programas que ese encuentran todavía a mitad de camino de su finalización. Hubiéramos querido que al menos 10 juegos estuvieran acabados, pero no ha sido posible. Menos mal que todo el mundo parece haberlo comprendido.

¿Crees que lo que se ha visto aquí es un buen punto de referencia de las posibilidades de Nintendo 64?

Hay que tener en cuenta que Super Mario se encuentra a tan sólo un 50% de su capacidad. Por supuesto, N64 llegará infinitamente más lejos que lo que se ha visto aquí, pero bueno, creo que la gente ha podido hacerse una buena idea.

¿En qué juego en concreto has trabajado tú?

Todos los juegos realizados por Nintendo, es decir, «Super Mario 64», «Kyrby Ball», «Wave Racer», «Zelda», «Starfox» y «Mario Kart», están 100% bajo mi responsabilidad. «Buggy Boggie» de Angel Studios y Pilotwings no son completamente responsabilidad mía. Del resto de los juegos, simplemente soy el supervisor. Para Nintendo 64 estoy hacien-







Water Stage. *Mario se sumerge en las profundidades del mar para encontrarse con todo tipo de personajes y hasta con un enorme submarino. El efecto del movimiento de Mario bajo el agua es impresionante, toda una gozada para el jugador.*

Dragon Stage. *Primer enfrentamiento serio de Mario, con su viejo conocido el dragón Koopa. Aquí se verán unos efectos visuales (como las llamas del dragon) que jamás se han visto en consola alguna.*









Ice Stage. *Los pingüinos son aquí los mayores enemigos de Mario. Una vez terminada esta fase, Mario entrará en otra de bonus en la que descenderá por una empinada rampa tratando de recoger el mayor número de monedas. Si se cae de la rampa, vuelta a empezar.*



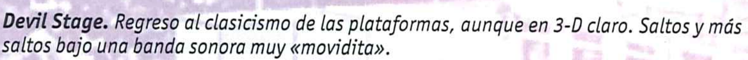






Devil Stage. *Regreso al clasicismo de las plataformas, aunque en 3-D claro. Saltos y más saltos bajo una banda sonora muy «movidita».*

Más sorpresas. *Además de las fases que os hemos contado, también pudimos disfrutar con imágenes tan impresionantes como estas que aquí os ofrecemos. Super Mario 64 es una auténtica maravilla, que no se parece a nada que hayáis visto hasta ahora. Lo decimos por experiencia.*



do las veces de director más que de productor. Es diferente que en «Yoshi's Island» donde fui el productor.

¿Cuando se empezó a programar «Super Mario 64»?

«Super Mario 64» fue el primer juego para N64 en el que empezamos a trabajar, hace aproximadamente un año y medio. En realidad, el proyecto experimental comenzó a gestarse hace cinco años, cuando nos encontrábamos trabajando con el chip FX. Sin embargo, durante todo este tiempo nos fue imposible tener éxito por las limitaciones de este chip. El juego empezó a tomar forma cuando iniciamos nuestros trabajos en las estaciones Onyx, hace año y medio.

En los juegos que nos habéis mostrado ¿se encuentran incluidas las técnicas como el Trilinear Mip Mapping Interpolation?

«Super Mario 64» sí usa esta técnica. El resto de los juegos no, aunque puede ser fácilmente incorporada en las fases finales del desarrollo de los juegos.

¿Piensas que el programa de 16 bit, «Yoshi's Island» es, gráficos aparte, mejor juego que «Super Mario 64»?

Cuando hacemos un juego incluimos todo un repertorio de novedades que puedan convertir a este programa en algo superior a sus predecesores, pero no sólo hablo de gráficos y entornos en 3-D, sino de todo lo relacionado con la jugabilidad. Hemos creado una nueva dimensión en la jugabilidad para N64, y quiero que «SM 64» cuente con ella.

Exceptuando «Mario Kart», este es el primer Mario que aparece en un mundo en 3-D. ¿De qué manera habéis ideado este entorno tridimensional? ¿Tiene algo que ver con lo visto en 16 bit?

Personalmente yo quería hacer un juego que pareciera una película de animación interactiva en 3-D. Quería crear un pequeño jardín en el que incluir personajes tridimensionales en tiempo real, que el jugador pudiera controlar como en una película de animación real. No se puede comparar con los Marios de 16 bit. Son conceptos de juegos totalmente diferentes.

¿Crees que tendrán más ventajas en este «Super Mario 64» los jugadores que ya conozcan las aventuras de este personaje?.

No, hemos creado un juego al que todo tipo de jugadores podrá adaptarse. Además, la utilización del stick analógico facilitará mucho las cosas a todo el mundo.

Mario es quizás el personaje más antiguo de los video juegos. ¿Crees todavía en su popularidad o piensas que debería renovarse y cambiar? ¿Hacer un personaje completamente nuevo? (Carcajada general que se oyó hasta en Osaka.)

Ejem... Cambiando de tema, ¿qué juego de los presentados aquí te parece más excitante?

Bueno, yo soy el director de «Super Mario 64», y por tanto para mí





Creator

Nintendo

Este juego es un auténtico misterio. Por lo que pudimos adivinar en la feria puede tratarse de un programa en el que el jugador tendrá la posibilidad de crear personajes y objetos en 3-D, aplicar las correspondientes texturas, y después animarlos. Una especie de diseñador gráfico.





Blasdozer

Nintendo/Rare

Un experimento entre Nintendo y Rare en el que el jugador deberá crear una especie de máquina conocida en USA como «bulldozer» (algo así como una apisonadora), para después recorrer diversos lugares arrasando con todo lo que encuentre a su paso. Cuantos más edificios destruya, más dinero recibirá.

¿Para cuándo Nintendo 64 en España?

Una vez Nintendo ha confirmado la fecha de lanzamiento de su máquina en Japón, podemos empezar a hacer cábalas sobre cuándo llegará oficialmente la consola a nuestro país. En principio existen dos teorías. La más optimista nos lleva a suponer que, teniendo en cuenta que el hardware está ya finalizado, Nintendo sólo tiene que transformar la consola a formato PAL y esperar a la conclusión de los juegos. Hasta Abril quedan aún cuatro meses, tiempo más que suficiente para finalizar con éxito estas tareas, de modo que podríamos esperar la máquina para Mayo o Junio de ese mismo año, es decir, poco después de su lanzamiento en Japón. Desgraciadamente, también contamos con la teoría basada en la experiencia de que los lanzamientos llegan a nuestro país con al menos seis meses de retraso con respecto a Japón, con lo que nos iríamos casi a finales de año.

De momento, hasta que Nintendo España se manifieste oficialmente, tan sólo nos queda especular. Y rezar.

es el más divertido. Sin embargo, estoy también muy interesado en «Pilotwings» y en «Wave Racer». Este último sufrirá aún muchas mejoras antes de su finalización.

¿Qué te parece el nuevo «Zelda»?

Excelente. Creo que «Zelda» debería haber sido tridimensional desde un primer momento.

¿Por qué recurrís al periférico conocido como "Bulky Drive"? ¿Estamos acaso ante un enorme proyecto que llevará años y años?

Estoy muy interesado en este tema. Creo que aumentará enormemente las posibilidades de la máquina cuando llegue el momento. Sin embargo pienso que el jugador estará más interesado en la posibilidad que tendrá de poder editar sus propios juegos. Eso sí que será una auténtica revolución.

¿Qué opinas de los juegos de Saturn y PlayStation?

R. **Algunos de ellos son muy buenos. Permiten que el jugador disfrute de arcades en su propia casa. Hay buenas conversiones. Sin embargo, hay otros muy malos. Esto sucede por no seguir un proceso de selección en el software. Ellos lanzan todos los proyectos que les presentan.**

¿Hasta qué punto el revolucionario pad supondrá un gran cambio en los juegos de N64?

Muchos juegos no podían ser lanzados porque no existía un stick analógico. Hasta ahora, el usuario se veía obligado a adquirir diversos accesorios junto con un juego, es decir, un ratón, un volante, una pistola, etc. Ahora, con este pad no tendrán necesidad de ello. Además, los programadores podrán trabajar a sus anchas, creando juegos sin necesidad de pensar si se adapta a las especiales condiciones de un determinado pad.

¿Qué opinas acerca de los juegos a través de red?

Todo el mundo está pendiente de un montón de cosas para el futuro. Está claro que ese tipo de juegos serán importantes dentro de un tiempo. N64 cuenta con puertos de expansión especiales para adaptarse a esas nuevas tecnologías. Pero mejor hablamos cuando llevemos vendidas tres millones de máquinas (risas).

¿Dejarás de fumar ahora que estás tan ocupado?

Sí, porque tengo que trabajar con americanos (risas).



Goldeneye 007

Nintendo/Rare

Un juego basado en la última película de la serie James Bond, protagonizada por Pierce Borsnam. Se trata de un juego de disparo al estilo Virtua Cop, aunque no se sabe si Nintendo lanzará una pistola especial para los jugadores.





Wave Force 64

Nintendo



Uno de los juegos originales de Nintendo para su máquina. Se trata de una competición de lanchas sobre diferentes canales. El agua presenta un aspecto sensacional, con increíbles efectos de transparencia y el movimiento de los barcos es muy realista. El propio Miyamoto ha trabajado en el diseño de algunas lanchas.

Esperanzador futuro para Super NES

Aunque la presentación de Nintendo 64 acaparó la atención de todos los visitantes, en el Shoshinkai Show también hubo sitio para mostrar las últimas novedades para Super Nintendo. El mayor bombazo fue **«Dragon Quest VI»**, *la última entrega de la serie de rol más vendida en Japón, por encima de todos los juegos de Squaresoft. Esta compañía precisamente, presentó su «Super Mario RPG», el cual se encontrará con una "desleal" competencia cuando aparezcan las aventuras de Mario en 64 bit.*

Otros juegos importantes que se vieron en la feria, fueron el impresionante **«Tales of Phantasia»**, *de Namco,* **«Rockman X3»** *y* **«Final Fight Tough»** *de Capcom y* **«Goemon»**, *de Konami. Hay que tener en cuenta que en Japón hay nada menos que 15 millones de usuarios de Super Nintendo, lo que supone el 90% del mercado de 16 bit en aquel país, por lo que es de suponer que a esta consola le queda aún mucho que decir en el sector, a pesar incluso de la aparición de Nintendo 64.*

Body Harvest

Nintendo/DMA Design

En este título el protagonista es una especie de Rambo capaz de manejar camiones, helicópteros y todo tipo de transportes. Él solito deberá enfrentarse a todo un ejército de alienígenas, en medio de un maremagnum de polígonos. Su estado de desarrollo en la feria era muy prematuro.



Starfox 64

Nintendo

Una nueva versión del primer juego que utilizó el chip FX. Ahora Nintendo completará un juego con una gran cantidad de polígonos, y una velocidad trepidante.



Kirby Ball 64

Nintendo

Como veis, se trata de otro viejo conocido de la factoría Nintendo. «Kirby Ball» fue, junto con Mario, el único título jugable de todos los que se presentaron, aunque sólo había dos fases disponibles, ya que tan está al 20% de su desarrollo. En este juego podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneamente.





Super Mario Kart

Nintendo

Una de las grandes apuestas de Nintendo para su máquina.. Su aspecto será similar al de la versión de Super NES, pero con los los vehículos formados mediante polígonos. Cómo veis, también aquí podrán participar dos o cuatro jugadores simultáneamente. En la feria, Mr. Yamauchi advirtió que sería imposible apreciar la auténtica calidad de este juego hasta que no estuviera al menos al 80 %.



The legend of Zelda 64

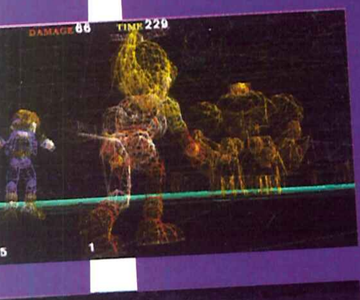


Nintendo



Tan sólo pudimos ver esta escena en la que aparecen dos personajes luchando. Este podría ser uno de los primeros juegos en utilizar el futuro sistema de almacenamiento de la máquina. conocido como «Bulky». Gracias a él, los jugadores podrían crear su propio mundo y guardarlo en este soporte. Desde luego, podría ser un juego realmente revolucionario, aunque desgraciadamente habrá que esperar hasta finales del 96 para que sea lanzado en Japón.

«Final Fantasy VII» Para Ultra 64.



Aunque se esperaba que iba a ser presentado en el Shoshinkai, en el último momento decidieron aplazar su llegada. Sin embargo, hemos conseguido hacernos con las primeras imágenes de la última joya de Squaresoft.
De momento se sabe muy poco sobre el juego, pero como podéis ver en estas pantallas, todas las formas se han creado a base de polígonos renderizados, completando un apartado gráfico impresionate.
La saga «Final Fantasy» -junto con «Dragon Quest»-, es la más popular en Japón dentro del género de los juegos de rol o RPGs.

Buggie-Boogie

Nintendo

Este juego es una especie de Cyber Sled, en el que dos transportes se enfrentan en un ruedo. La diferencia es que aquí serán los propios jugadores los que tendrán la difícil tarea de diseñar su propio transporte, utilizando los elementos que ofrece el programa.





Pilotwings 64

Nintendo/Paradigm Simulations



Una nueva versión del clásico de Super NES, pero esta vez bajo un entorno tridimensional impresionante. Un simulador de vuelo protagonizado por alas-delta y otros transportes aéreos similares. El jugador podrá elegir entre cuatro perspectivas diferentes. Los decorados son verdaderamente sublimes.

Starwars

Lucasfilms

Uno de los juegos más esperados, y uno de los últimos en empezar a programarse. De momento, por lo que se pudo ver en el Shoshinkai, sabemos que una de las fases principales será el ataque de los «snowspeeders» a los enormes «Walkers» Imperiales, todo ello en un entorno tridimensional impresionante. Promete ser uno de los juegos de más calidad de este repertorio.





Características técnicas DEFINITIVAS de N64.

Nintendo por fin reveló las especificaciones técnicas reales de su máquina en el Shoshinkai Show. Para ellos se trata de simples datos que en absoluto están sujetos a cualquier tipo de comparación con otros soportes. Según Nintendo, las verdaderas posibilidades de N64 se descubrirán en sus juegos, y no en esas cifras, y será ahí donde demostrará que está muy por encima del resto de soportes. Como veréis, difieren muy poco de las que os ofrecimos el mes pasado.

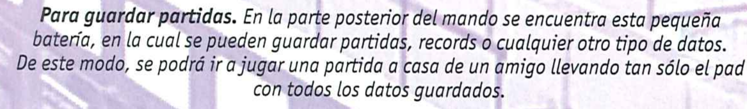
CPU. *Mips 64 bit RISC R4300.*
Velocidad: *93,75 MHz.*
Memoria: *RAMBUS D-RAM 36 Megabits (4,5 Megabytes). Máxima capacidad de transferencia de datos de 500 Mbit por segundo.*
Co-procesador: *Reality Co-Processor (RCP) con SP (Sound and graphics processor) incorporado y DP (pixel drawing processor) a 62,5 MHz.*
Resolución: *256 x 224 - 640 x 480.*
Color: *32 bit RGBA. Standard: 21 bit.*
Funciones del procesador gráfico: *Z-Buffer. Anti-aliasing, TLFMI, Load Managment, Texture Mapping, etc.*

Un joystick para la nueva generación

Si con N64 nos encontramos ante una máquina revolucionaria, no lo es menos el joystick que Nintendo ha realizado para ella. De hecho, en la feria se le dio casi tanta importancia como a la propia máquina.

Y es que no estamos ante un mando normal y corriente. Este fantástico pad cuenta con todos los botones del pad de Super NES, más un "stick" analógico, un "gatillo" y hasta una batería para guardar las partidas. De este modo, cuenta con tres posibilidades diferentes de manejo. Ahí es nada.



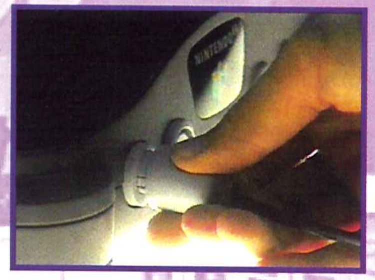


Para guardar partidas. *En la parte posterior del mando se encuentra esta pequeña batería, en la cual se pueden guardar partidas, records o cualquier otro tipo de datos. De este modo, se podrá ir a jugar una partida a casa de un amigo llevando tan sólo el pad con todos los datos guardados.*





Similar a Super NES. *Como veis, el aspecto de este pad recuerda mucho al de Super NES, aunque con las evidentes novedades que Nintendo ha incluido para su nueva máquina. Al contar con estos botones y el pad de control, una de las posibilidades será utilizar este mando del mismo modo que se hacía en Super NES.*





Cuatro jugadores. *El especial diseño de N64 posibilitará que puedan jugar hasta cuatro jugadores simultáneamente, sin necesidad de utilizar ningún adaptador.*









Dos nuevas formas de manejar el mando. *La inclusión de dos nuevos elementos en el mando posibilita que se pueda manejar de dos formas diferentes. Estos dos nuevos elementos son un stick analógico de color blanco situado en la parte frontal del pad y un pequeño gatillo situado en la parte posterior (el que señala nuestro colaborador sin rostro en la foto). El stick nos permitirá guiar a los protagonistas de los juegos en 3-D, moviéndolos con facilidad por todo el mapeado y usando los botones de la derecha (los amarillos) para, por ejemplo, cambiar la perspectiva, como sucede en «Super Mario 64». Pero también podremos usar el pad con una sola mano, manejando el stick con el pulgar, y utilizando los otros dedos para pulsar el gatillo. Esta modalidad será muy práctica para los 'shoot´em ups', los simuladores de vuelo o los juegos al estilo «Doom».*
El caso es que este joystick presenta multitud de posibilidades bajo una idea revolucionaria que ha llevado a Nintendo a convertir al pad de N64 el un elemento de mayor relevancia que en cualquier otro soporte.

Manx TT

Las motos arrasan en Japón

Hablamos con AM#3, los creadores del mejor juego de motos de la historia

Dentro del mundillo, todos están convencidos de que será el próximo rey de los recreativos. Los japoneses están locos con él, y mientras, en nuestro país, se le espera con verdadera ansiedad. Y es que «Manx TT» ha conseguido dar un paso más hacia la perfección. Por eso nos hemos ido hasta el cuartel general de Sega en Japón, para descubrir de boca de sus propios realizadores las excelencias de este nuevo pulso a la realidad.

La entrevista tuvo lugar en el cuartel general de Sega, cerca de Haneda. En ella intervinieron cuatro personas del equipo de programación: **Testsuya Mizuguchi:** productor del juego, director del departamento AM#3 y realizador entre otros de «Sega Rally», **Jun Uriu:** jefe de diseño, **Shinich Fujii:** Planner (encargado de presentar la idea del juego) y **Norimasa Yatsuzuka:** relaciones públicas de AM#3.

H.C.: ¿Cómo surgió la idea de hacer «Manx TT»?

Mizuguchi: *Después de hacer «Sega Rally», estuve pensando qué tipo de juego podía hacer. Mi idea era buscar un juego que fuera impresionante gráficamente, y que al mismo tiempo diera la oportunidad al jugador de usar su cuerpo. Vi algunos artículos sobre la Isla del Hombre y me pareció ideal para convertirla en una competición de un videojuego. Además, en Japón hay muchísimos jovenes que adoran correr con sus motos en plena naturaleza. Con todas esas ideas, surgió el juego.*

¿Cuánta gente compone el equipo de «Manx TT»?

Uriu: *En total somos 11 personas entre programadores y diseñadores*

Mizuguchi: *Dos más están trabajando en el sonido. Si incluimos el staff del hardware, en total seremos unas 20 personas.*

¿Está basado «Manx TT» en el clásico «Hang On GP»?

Mizuguchi: *Una vez habíamos empezado a trabajar en «Manx TT», descubrimos que un juego llamado «Sega Man TT Rally» existía ya en los catálogos de Sega. Al parecer fue también un arcade de motos. Este juego fue lanzado en Japón hace la friolera de ¡20 años! La persona que lo hizo se llama Sato y ahora es el responsable del hardware de Saturn en Sega. En realidad, «Hang On» no fue el primer juego de motos de Sega.*

¿Habéis recurrido al Model 2 para este juego?

Mizuguchi: *Sí, es un CRX-A Model 2, el mismo soporte que se utilizó en «Sega Rally».*

Uniu: *Es también el mismo soporte que «Virtua Fighter 2», aunque la versión es diferente. «VF 2» utilizó el A Model y ahora*



Los máximos responsables de AM#3 al completo. De izquierda a derecha y de arriba a abajo: Jun Uriu, jefe de diseño; Shinich Fujii, «planner»; Norimasa Yatsuzuka, relaciones públicas de AM#3; y Tetsuya Mizuguchi, Productor del juego y director de AM#3. Todos ellos estuvieron presentes en la entrevista para contarnos secretos de su apasionante trabajo.



Decir AM#3 es decir espectáculo en estado puro. Y para demostrarlo basta echarle un vistazo al genial «Sega Rally». Hobby Consolas ha tenido la oportunidad de hablar con los componentes de este equipo -que hoy por hoy está considerado como el mejor grupo de programación del mundo-, y conocer los detalles de su último trabajo, «Manx TT»

se trata del B Model.

¿Cuántos polígonos se necesitan para crear una moto en este juego?

Mizuguchi: *Se necesitan más polígonos para hacer una moto que para hacer un coche. Al principio, cuando dijimos que queríamos hacer un juego con ocho motos en pantalla, todo el mundo pensó que era imposible, por la enorme cantidad de polígonos que se necesitarían. En cada segundo, la pantalla se "refresca" 60 veces, lo que significa que hay 60 operaciones de cálculo por segundo. Unos gráficos de alta calidad requieren muchos polígonos, lo que significa muchas operaciones de cálculo, y por tanto peligro de sufrir ralentizaciones. Por eso, nuestro diseñadores han trabajado al límite. Ellos tienen la suficiente experiencia para saber cuántos polígonos son necesarios para ofrecer un diseño muy aparente, sin que ello signifique que los procesadores puedan verse saturados de trabajo. Algunos modelos tienen más polígonos y otros tienen menos, pero el resultado final es impresionante.*

¿Cuál será el mayor número posible de jugadores que podrán participar en «Manx TT»?

Mizuguchi: *En realidad, la cabina básica se compone de dos motos. Pero se pueden interconectar 4 cabinas, lo que significa que pueden participar hasta ocho jugadores a la vez.*

¿Qué tipo de moto protagoniza «Manx TT»?

Uriu: *La verdad es que el jugador no tendrá mucho donde elegir, ya que sólo habrá un tipo de moto. Lo que pasa es que dentro de ese modelo se podrá elegir entre cuatro versiones con distintas características.*

Mizuguchi: *En el juego intentamos recrear diferentes tipos de pilotaje. Pensamos que hay una conducción alemana, otra americana, etc. En el juego, las motos se comportan de diferentes formas, con mayor o menor agresividad. El jugador podrá elegir la que más se adapte a su personalidad. En su momento recibimos algunos valiosos consejos del equipo de "Castrol Honda" e incluso cooperamos con su departamento de desarrollo. Ellos nos dieron las pautas para conformar las características de las motos.*

Fujii: *El equipo de Castrol Honda nos ayudó también en todo lo relacionado con el sonido. Queríamos reflejar el sentimiento real de un piloto. Incluso hemos sampleado algunos sonidos con un piloto real manejando una moto.*

¿Qué ventajas tiene ►

EL ORIGEN DE LA COMPETICIÓN

*Desde luego, «Manx TT» es un juego atípico; no sólo por su extraordinaria calidad, sino también por el tipo de competición que presenta. A pesar de ser una competición de motos, no se trata del Campeonato del Mundo de Velocidad, ni de carreras de motocross. «Manx TT» está basado en una antigua carrera de motos: **"The Isle of Man Tourist Trophy Race"** (algo así como la carrera tropical de la Isla del Turista), prueba que transcurre por carreteras públicas, situadas en diferentes paisajes de Japón.*

*En el juego, los motoristas pueden elegir entre dos recorridos: el **TT** y el **Seaside**. El recorrido **TT** se deriva de las actuales carreteras de la competición real, y comienza en la ciudad para después pasar por bosques, ciudades junto al mar y montañas, y terminar en la calle principal de la ciudad donde comenzó. Por su parte, el recorrido **Seaside** es un diseño original de AM#3. Se trata de un itinerario muy accidentado, en el que los pilotos tienen que hacer gala de una gran técnica de conducción. Las condiciones climatológicas no siempre acompañarán a los motoristas, por lo que a veces habrá que pilotar bajo la lluvia o contra el viento.*

La cabina está equipada con modernísimos sensores, con objeto de reproducir los movimientos, el sonido y las sensaciones propias de una experiencia de este tipo. Especialmente destaca el movimiento de inercia que se produce cuando se efectúa un fuerte acelerón. Y por supuesto, el jugador adopta una posición idéntica a la necesaria en la conducción de motos, sin poder colocar los pies en el suelo.

Por el momento, aún no hay una fecha oficial para la llegada a España de esta máquina, pero se espera que se produzca a finales de diciembre o principios del 96.



Este es el cuartel general de Sega en Haneda, cerca de Tokyo. En estos edificios se realizan todos los juegos que después veis en los salones y en vuestras consolas.

➤ «Manx TT» sobre «Cyber Cycles»?

Mizuguchi: *A mí me gusta mucho «Cyber Cycles», pero los recorridos parecen siempre los mismos. Sin embargo, «Manx TT» ofrece muchas posibilidades, y los recorridos son variados y muy aparentes. «Manx TT» es mucho más realista que «Cyber Cycles». Intentamos reproducir un sentimiento real de conducción.*

Fujii: *Técnicamente, «Manx TT» es toda una experiencia real. Hemos realizado verdaderos esfuerzos para completar una cabina a la altura de las circunstancias.*

Mizuguchi: *En «Manx TT» parece que estás pilotando una moto de verdad. No necesitas mover mucho tus manos, trabajas con tu cuerpo. El principal problema en juegos como «Cyber Cycles» es la posición de la cabeza. Cuando tomas una curva inclinada, la cabeza ya no permanece en el centro de la pantalla durante el resto del recorrido, con lo que se pierde gran parte de realismo. Con «Manx TT» hemos intentado camuflar ese problema manteniendo la cabeza del jugador en el centro de la pantalla en todo momento.*

Por curiosidad, ¿es muy cara la cabina?

Mizuguchi: *Sí, es muy cara. En parte porque contiene muchos sub-motores.*

Yatsuzuka: *Estamos pensando en producir un gran número de cabinas, de modo que el coste de producción baje notablemente y se ajuste a los presupuestos de los distribuidores. El precio final será muy similar al de una máquina de coches.*



«Manx TT» se convertirá, probablemente, en el juego más innovador y espectacular de la factoría Sega. En su presentación en la feria japonesa del AMOA causó auténtico furor, y ese es un dato muy significativo, teniendo en cuenta el nivel de exigencia de los japoneses.

AM3, EL NUEVO REY MIDAS DE SEGA

Hasta hace poco tiempo eran actores de segunda fila. En su haber tenían títulos como **«Jurassic Park Arcade»** *o* **«Star Wars Arcade»**, *grandes juegos que quedaban eclipsados por los lanzamientos de* **AM#2**, *los chicos de* **«Virtua Fighter»** *y* **«Daytona»**. *Pero todo cambió con la llegada de* **«Sega Rally»**. **AM#3** *sorprendió a propios y extraños con una obra maestra en forma de competición de rally, y un nuevo genio que responde al nombre de* **Mizuguchi** *relevó de su trono al hasta entonces intocable* **Mr. Suzuki**, *director del departamento AM#2. Ahora les va a llegar su confirmación con* **«Manx TT»**, *y por eso hemos querido saber algo más acerca de este grupo de jóvenes inventores de ilusiones. Mizuguchi responde.*

¿Cuál fue el primer simulador de conducción realizado por AM#3?

«Super Monaco GP». Después vino «Rad Mobile», y por último «Sega Rally». «Manx TT» es nuestro primer juego de motos.

¿Cuál es vuestro principal competidor, Namco o AM#2?

No lo sé exactamente, pero AM#2 tiene una mayor reputación en Japón. En AM#2 hay muchos y brillantes programadores, mientras que en AM#3 hay muy buenos ingenieros de sonido y diseñadores. Eso sí, AM#2 tiene a más gente en plantilla que AM#3, aunque nosotros tenemos uno de los mejores "planning staff" del mundo.

¿Hay traslados entre los diferentes departamentos (#1, #2, #3 y #4)?

No, cuando entras en uno de los departamentos, te quedas definitivamente en él. Hace años no te lo puedo asegurar, pero ahora los departamentos son cada vez más homogéneos, compactos y estables.

¿Cuál sería el perfil de un miembro de AM#3?

Normalmente, la gente entra en Sega después de graduarse en el colegio o pasar por la universidad. Sin embargo, no hay un perfil concreto. Muchas personas que llegan aquí vienen de realizar trabajos muy dispares. Por ejemplo, Fujii fue un asistente en un colegio hasta que decidió hacer juegos.

¿Todos los juegos arcade se realizan en el departamento de desarrollo de Sega?

Bueno, lo que nos hace fuertes es que Sega siempre lleva las riendas de todos sus juegos y se encarga de programar la parte más importante. Pero eso no quiere decir que a veces no programemos juegos en colaboración con otras compañías. Por ejemplo, los robots de «Virtual-On» han sido diseñados por un ilustrador que no pertenece a Sega. También recurrimos a menudo a otras compañías para que se encarguen de las bandas sonoras. «Megalopolis» es otro ejemplo: los gráficos por ordenador han sido desarrollados por otra compañía. De todos modos, en AM#3 cada vez tenemos más especialistas en diferentes campos.

¿Cuántas personas trabajan en AM#3? ¿Y cuántos proyectos realizáis cada año?

Aproximadamente, unas 100. El año pasado completamos 3 ó 4 juegos. La media aproximada puede ser de 3 juegos, aunque este año haremos más.

¿Cuánto tiempo se tarda en hacer un juego?

Es difícil responder a esa pregunta, porque depende del tipo de juego. Muchas veces estamos limitados por el tiempo, y eso nos impide alcanzar los objetivos que nos proponemos en un principio. Estamos obligados a adaptarnos a las necesidades del mercado. Nunca disponemos del tiempo que desearíamos.

Como miembros de AM#3, ¿qué pensáis de las conversiones para Saturn?

AM#3 se encargó de hacer la de «Baku Baku» («Dr. Robotnk´s Bean Machine»). La de «Sega Rally», como sabéis, no la hemos hecho nosotros, sino un equipo de programación para juegos domésticos encabezado por Mr. Nakamura.

¿Se pueden convertir todos los juegos arcade para Saturn?

Nosotros no pensamos en Saturn cuando realizamos un juego arcade. Generalmente, hablamos y valoramos si el juego arcade es un éxito o no. Si resulta que sí, empezamos a pensar en su conversión para la consola.

Sinceramente, creo que el juego puede perder su capacidad para sorprender después de ser convertido. El apartado sonoro dificulta en buena lógica la conversión a una consola doméstica, ya que no se puede conservar ni de lejos la calidad de la máquina. Y si hablamos de «Manx TT», se complica aún más la cosa. ¿ Os imagináis una Saturn con un manillar? Pues uno de los aspectos más importantes de «Manx TT» es la cabina, y eso es algo que no se puede trasladar a los hogares.



LOS NUEVOS JUEGOS DE LUCHA SE ABREN PASO A GOLPES

Personaje de «Rise of the Robots Resurrection»

No cabe la menor duda de que la lucha es un género que cuenta con millones de adeptos en todo el mundo. Títulos como «Street Fighter» o «Mortal Kombat» -y sus numerosas secuelas- han copado durante años lo más alto de todas las listas de éxitos. Pero esos míticos juegos empiezan a ser casi una sombra del pasado. Ahora, tras los primeros valuartes de la Nueva Generación como «Toh Shin Den», o «Virtua Fighters», vienen empujando con enorme fuerza otros títulos que llegan dispuestos a librar una dura batalla por mantener el género más vivo que nunca.

Es innegable que la lucha sigue siendo uno de los géneros favoritos -si no el que más-, para la mayoría de los usuarios.

Sus carismáticos personajes, la espectacularidad de los combates y la sencillez de su mecánica, han conseguido que los simuladores de lucha hayan vendido durante años millones y millones de cartuchos en todo el mundo.

Y podemos decir que la propia evolución de los videojuegos está íntimamente relacionada con la evolución de este tipo de títulos: «Street Fighter» para Super Nintendo fue el primer cartucho en contener la entonces asombrosa cifra de 16 megas, «Mortal Kombat» nos mostró las posibilidades de los gráficos digitalizados, su realismo y espectacularidad, «Rise of the Robots» hizo de las renderizaciones una fuente inagotable de virtudes gráficas y «Virtua Fighter» nos arrastró inexorablemente hacia el mundo poligonal. Estos cartuchos tuvieron el honor y la responsabilidad de abrirle las puertas al futuro, un futuro que sigue marcado por la tendencia de golpear más fuerte, más rápido, más sorprendentemente.

Los salones recreativos han sido casi siempre el punto de partida para que los mejores y más atractivos juegos de lucha saltaran a las consolas. La impactante presencia gráfica de los arcades, unida a la descarga de adrenalina que se consigue poniéndose a los mandos de cualquiera de estos personajes de leyenda, han sido las causas que han movido a los usuarios a querer trasladar todas estas sensaciones a su propia casa.

La llegada de la Nueva Generación de consolas está permitiendo que los más grandes de la lucha lleguen a los hogares sin apenas mermar su calidad, ofreciendo todos los alicientes del género. Muchos son los títulos que en estos momentos compiten por la supremacía y todos ellos ofrecen diferentes opciones técnicas y jugables. La tecnología, aliada con la fresca jugabilidad del género, propone juegos que valen tanto para ser admirados como para ser disfrutados. No sabemos lo que vendrá después, pero lo inmediato no puede ser más impresionante. Aquí tenéis unos cuantos ejemplos parta ir abriendo boca.







Además de una extensa colección de ataques especiales, «Rise 2» incluirá varios tipos de armas que podrán ser usadas contra los rivales con distintos resultados.



La sensación de espacio será uno de los aspectos más mejorados en estas versiones. Los juegos de cámaras transmitirán un auténtico aspecto 3-D.





MEJORANDO LO PASADO
RISE OF THE ROBOTS RESURRECTION

Mirage vuelve a los gráficos renderizados y al argumento de la revolución de los robots para demostrar que su primer **«Rise of the Robots»** fue un simple error de cálculo. Tanto es así que más que hablar de diferencias entre las primeras versiones para 16 bits y la que ahora nos ocupa, habría que hablar de parecidos, y tampoco habría muchos, salvo los nombres de algunos personajes.

En la programación de **«Rise 2»** se han utilizado las mismas técnicas que en la primera parte, es decir, el rendered, pero ahora el uso de esta tecnología ha conseguido personajes brillantes y detallados hasta la extenuación.

Además, este abuso del detalle gráfico no ha impedido que el número de luchadores alcance la escandalosa cifra de 24, (10 de ellos secretos) ni que se incluyan numerosas armas, un mínimo de 15 golpes especiales por personaje y 18 escenarios distintos.

Esta maravilla visual estará disponible en el mes de **febrero** y podrá ser disfrutada sólo en **Saturn** y **PlayStation.** Y es que la brutal energía de este juego no parece que pueda ser dominada por máquinas menos potentes.





De los siete luchadores hemos pasado a 28. De entre ellos, 18 son elegibles desde el principio, los otros diez se reparten entre personajes ocultos y enemigos finales.

Noticias breves

Acuerdo Sega-SNK

Según los últimos rumores, **Sega** y **SNK** discutirán a lo largo del mes de enero la posibilidad de llegar a un acuerdo para cederse mutuamente licencias de sus juegos exclusivos. Uno de los primeros frutos de este acuerdo puede ser la licencia de los personajes de **«Virtua Fighter»** para que protagonicen un arcade de dos dimensiones en **Neo Geo CD.**

«Toshinden 2» será para Capcom.

«Toshinden 2» no va a ser distribuido por **Takara**, -como lo fue la primera parte-, sino por **Capcom,** en virtud ha acuerdo alcanzado entre las dos compañías.

Virgin y Capcom unidos en la lucha.

La compañía británica **Virgin** será la encargada de distribuir en Europa los títulos de **Capcom** para **PlayStation** y **Saturn.** Entre sus primeros lanzamientos en España figuran **«Darkstalkers»** y **«Night Warriors»**, sin embargo, el esperadísimo **«Street Fighter Alpha»** sigue sin tener una fecha de salida.

¿Quién peleará en Ultra?

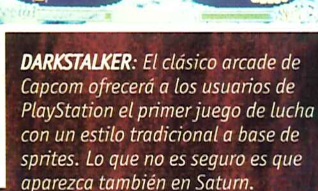
En el pasado **Shoshinkai** celebrado en Japón, no se ha presentado ningún juego de lucha para **Ultra 64**. Sin embargo está confirmada la aparición de **«Killer Instinct 2»** para la 64 bits de Nintendo. El título que sigue sin recibir confirmación oficial es **«FX Fighter»**, que, en un principio, iba a aparecer para **Super Nintendo** con chip FX.

Entre lo tradicional y lo descomunal
DARKSTALKER Y NIGHT WARRIORS

Capcom se sigue manteniendo en su línea gráfica a base de sprites gigantescos con dos juegos caracterizados por una estética recargada en los escenarios y cercana al planteamiento de los cómic de la **Marvel**. Hablamos de **«Darkstalkers»** y su secuela **«Night Warriors»**, títulos que **Virgin** va a poner a la venta entre **enero** y **febrero** para **Saturn** y **PlayStation.**

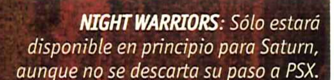
Ambos juegos tienen en común un explosivo aspecto gráfico y la animación rápida y fluída característica de **Capcom**. Como podeis ver en las pantallas que acompañan este texto, los dos juegos apuestan por la lucha tradicional y la avalan con toda la calidad que pueden ofrecer las 32 bits.





***DARKSTALKER:** El clásico arcade de Capcom ofrecerá a los usuarios de PlayStation el primer juego de lucha con un estilo tradicional a base de sprites. Lo que no es seguro es que aparezca también en Saturn.*







***NIGHT WARRIORS:** Sólo estará disponible en principio para Saturn, aunque no se descarta su paso a PSX.*



Los diez personajes del juego han saltado directamente de las páginas de los cómics de la Marvel al compacto. El estilo de los coloristas escenarios y pantallas de selección siguen la misma línea.



Los sprites siguen pegando fuerte
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Serán **Saturn** y **PlayStation** las consolas agraciadas en disfrutar de lo último de **Acclaim**, un juego que es fruto del acuerdo con la **Marvel** y por lo que mantendrá las características de sus famosos cómics. Estará a la venta en el mes de **febrero** demostrando que los "dibujos" no tienen por qué perder comba frente a polígonos o gráficos renderizado. Un tratamiento visual en el que predomina el colorido y los golpes-espectáculo le harán sumamente atractivo, manteniendo los tradicionales elementos de la lucha "one vs on" sin salirse de la estela trazada por el mítico **«Street Fighter»**. Y es que en algo se tenía que notar que **Capcom** es su creadora.



La conquista del espacio poligonal, también llega a Saturn
TOSHINDEN

Después de su arrollador éxito en **PlayStation**, **Takara** no ha querido dejar escapar la posibilidad de estrenar en **Saturn** su maravilloso **«Battle Arena Toshinden»**.

A parte de recubrir a los luchadores con exquisitas texturas, la gran aportación de este título fue la de presentar un entorno realmente tridimensional en el que los personajes pueden rotar y moverse con libertad en cualquier dirección, efecto que permite resultados tan espectaculares como el de atacar directamente hacia la pantalla.

Esta inesperada versión de **Saturn** conservará todas las características gráficas de **PlayStation**, con el añadido de un corta pero vibrante "intro" y de la aparición de animaciones previas a los combates. Por supuesto se mantendrán los mismo personajes, sus golpes especiales y la opción de realizar algunos de ellos con sólo pulsar un botón.

Sega tiene previsto poner a la venta este juego también el próximo mes de **febrero.**





La posibilidad de elegir entre varias cámaras os permitirá disfrutar con más nitidez del espacio tridimensional tan perfectamente recreado por Takara.

EN PLAYSTATION
Ya te puedes pegar con:

TOSHINDEN
Takara revolucionó la lucha al ofrecer un juego con personajes capaces de moverse en cualquier dirección. Su calidad gráfica se ve acompañada por una mecánica rápida que no precisa gran habilidad para controlar la lucha.

TEKKEN
Ha seguido la estela de «Virtua Fighter», ofreciendo una lucha menos artificiosa a la que era habitual. Sin aparatosas llamaradas ni bolas de energía, «Tekken» consigue hacerse espectacular y vistoso gracias a su preciso uso de polígonos texturados.

MORTAL KOMBAT 3
Es la más fiel conversión de la recreativa de Midway. Presenta a los famosos personajes de la saga con un tamaño más que importante y una animación soberbia. La sangre y los golpes finales siguen de protagonistas.

STREET FIGHTER THE MOVIE.
Igual que en Saturn, este juego se queda muy lejos de lo que se podía esperar de él. Su pobreza técnica se aprecia tanto en las animaciones como en el color y el sonido.

EN SATURN
Ya te puedes pegar con:

VIRTUA FIGHTER
La aparición de «Virtua Fighter Remix» y ahora la de «Virtua Fighter 2» le ha descolgado de los mejores.

VIRTUA FIGHTER REMIX
Acalló las dudas que «Virtua Fighter» pudo crear en torno a las posibilidades de Saturn para conseguir buenas versiones de las recreativas de Sega. Añade texturas a la versión arcade original y corrige todos los deslices técnicos de V.F.

VIRTUA FIGHTER 2
Sigue las pautas del arcade, añadiendo luchadores y fondos a los decorados. Las texturas y el detalle de los personajes sirven para compensar su pérdida de tamaño. A la hora de jugar tan genial como siempre, pero con una calidad gráfica aplastante.

STREET FIGHTER THE MOVIE
Utiliza la digitalización de personajes y escenarios, pero, por desgracia, la animación y la jugabilidad son bastante pobres.

GOLDEN AXE
Una gran conversión del arcade que recupera a los clásicos personajes para enfrentarlos en un combate uno contra uno. Usa los tradicional sprites para conseguir un vistoso aspecto gráfico y un divertida jugabilidad.

MORTAL KOMBAT 2
A falta de la tercera parte es fácil conformarse con la segunda. Mantiene los elementos admirados en las 16 bits, pero ampliados en virtud a la calidad de la máquina.

TECNOLOGIA DE CINE AL SERVICIO DE LA LUCHA

Junto a los tradicionales sprites o lo más modernos polígonos, los arcades de lucha están utilizado tecnologías tan avanzadas como las utilizadas en los efectos especiales de las películas. Veamos algunos ejemplos.



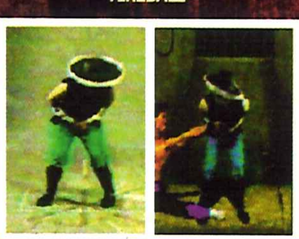
La **ANIMACI N** fotograma a fotograma basada en muñecos de látex consigue también extraordinarios resultados siempre que se graben muchos cuadros de animación para conseguir fluidez de movimientos. Este sistema se ha usado en el cine desde siempre, por ejemplo en el Tauntan de Luke en El Imperio Contrataca. Los engendros de Primal Rage son su resultado en videojuego.

El **BLUE SCREEN**, o grabar a un actor sobre un fondo uniforme, generalmente azul, y luego incluir sus movimientos en la escena, tampoco es una técnica nueva. Las películas Superman, Batman Forever, incluso Forrest Gump la han utilizado. Si esos actores digitalizados se introducen en un videojuego se logran efectos tan realistas como los de Mortal Kombat.


FIREBALL

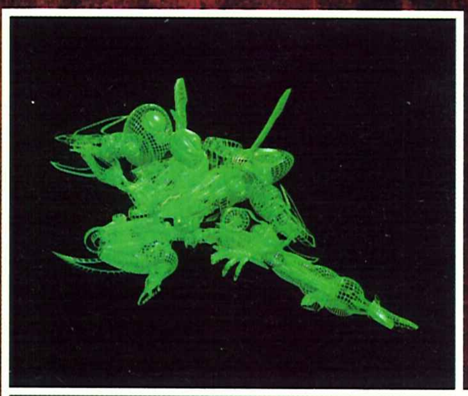


KUNGLA

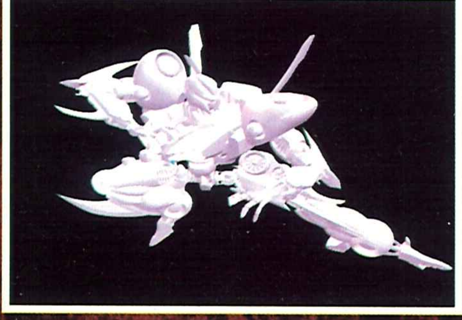

GOLPE BAJO




MILENA



Las estaciones de trabajo y diseño gráfico han posibilitado la generación de personajes en 3-D dotados de todo lujo de detalles. El sistema es tan "sencillo" como generar una malla tridimensional que luego el ordenador se encarga de redondear. Posteriormente se aplican las luces, luego los colores y finalmente las texturas. El tiranosaurio de Parque Jurásico es un ejemplo tan plástico como el de los robots de «Rise 2»




Neo Geo: principal paladin de la lucha
SAMURAI SHODOWN 3

El 90 por ciento de los títulos para **Neo Geo CD** son de lucha y todos provienen directamente de los arcades. **SNK** siempre se ha caracterizado por dar a su público de los salones recreativos aquello que piden y la lucha es su adalid.

Muchos de sus juegos se han convertido en clásicos deseados por todos los usuarios de consola y entre ellos destaca **«Samurai Shodown»**, título del cual la compañía nipona tiene ya lista la tercera entrega. Las novedades incorporadas al juego pasarán por situaciones tan curiosas como el poder elegir la personalidad de cualquiera de los doce luchadores, modificando de este modo sus poderes y habilidades. Como es lógico, la espectacularidad made in **SNK** está asegurada. El juego estará disponible entre los meses de **enero** y **febrero**.



A la vista de las imágenes se puede confirmar que nadie como SNK sabe hacer un espectáculo con cada golpe de un juego.







MD 32X



MD 32X

A los escenarios y dinosaurios de Primal Rage le ha sentado muy bien su paso a 32X. La superior potencia de esta máquina permite un mayor lujo gráfico.

Bestias de latex con sangre en las venas
PRIMAL RAGE

Utilizando una animación que podíamos considerar "tradicional" (muñecos de látex grabados cuadro a cuadro), **Time Warner** dio vida en los arcades a unas criaturas de sobrecogedor aspecto capaces de hacer temblar la pantalla con sus golpes y rugidos. El juego ya ha pasado por 16 bits y portátiles a espera de las más potentes conversiones para **Saturn** y **PlayStation**. **Electronic Arts**, su distribuidora en España aún no tiene fijada una fecha de lanzamiento, aunque es de suponer que lo hará en breve. La versión para **MD32X,** que será distribuida por **Sega**, no se retrasará más allá de **marzo**.

Hablaros de los 8 seudo-dinosaurios y sus sangrientos golpes no sería nada nuevo. Y si habéis jugado al arcade tampoco es resultará extraña la escandalosa calidad gráfica y sonora que lucirán las versiones de 32 bits. La originalidad, los golpes finales y las riadas de sangre serán sus principales elementos.



PSX

PSX

Técnicamente las versiones para Saturn y PlayStation serán conversiones perfectas del éxito de Atari en las recreativas.



La escandalosa fuerza gráfica de «Primal Rage» tendrá fiel reflejo en la violencia de los golpes y los contundentes efectos sonoros.



PSX

EN NEO GEO CD.
Ya te puedes pegar con:

KING OF FIGHTERS 95
Más espectacular incluso que la primera parte, añade los suficientes alicientes personajes y novedades como para hacerse imprescindible.

FATAL FURY 3
La tercera parte de esta genial saga ha cedido parte de su protagonismo al desarrollo de los escenarios, redondeando un arcade visualmente perfecto.

SAMURAI SHODOWN 2
Todos los elementos de la primera parte, pero mejorados para la ocasión. Su característico zoom se ve acompañado por una nueva barra de energía para golpes especiales.

ART OF FIGHTING 2
Posiblemente sea uno de los arcades de Neo Geo más completos y compensados, ofreciendo luchadores de gran tamaño junto con escenarios novesosos y originales.

WORLD HEROES PERFECT.
Se mantiene en la línea de espectacularidad jugable, y aunque incluye nuevos escenarios, peca de excesivo parecido con World Heroes Jet.

Nuevos proyectos de Disney

La MAGIA de DISNEY también se juega

La factoría Disney se está tomando muy en serio el tema de los videojuegos. Si hace unos meses ya nos sorprendieron con la realización de títulos tan atractivos como «El Rey León» o «Aladdin», esto no será nada comparado con lo que nos espera con sus futuros lanzamientos, entre los que se encuentran nombres tan populares como «Pinocchio» o «Pocahontas» y el menos conocido, pero no por ello menos espectacular, «Toy Story».

En 1923 llegó **Walt Disney** a Hollywood procedente de Kansas City, con la idea de montar un estudio de dibujos animados. La empresa comenzó a producir una serie titulada **Alicia en Cartolandia** y posteriormente realizó **El Conejo Oswaldo**. A pesar de que ambas series cosecharon un gran éxito comercial, el suceso que marcó el comienzo del período dorado de la animación fue el primer dibujo sonoro estrenado por Disney en 1928. Su título, **El Ratoncito.**

De Mickey a nuestros días.

El Ratoncito de ese corto no era otro que el entrañable ratón **Mickey,** una pequeña figurita dibujada a base de círculos que Disney convirtió en un auténtico ídolo en todo el mundo.

Partiendo de aquel sencillo y simpático **Ratoncito**, nos encontramos hoy en día con películas tan espectaculares como **La Bella y la Bestia, Aladdin, El Rey León** o **Pocahontas**, largometrajes que ponen de manifiesto que el espíritu Disney está más vivo que nunca. Un espíritu caracterizado por la constante lucha entre el bien y el mal.

La tecnología entra en los sueños.

Pero aunque la esencia de Disney apenas ha evolucionado, lo que sí ha cambiado sorprendentemente ha sido la tecnología utilizada para la realización de sus películas. Las artesanales técnicas de animación de los años 20 han dado paso a las más complejas técnicas de diseño asistido por ordenador, cuyos resultados hemos podido admirar en escenas como la que tiene lugar en la sala de baile en **La Bella y la Bestia** o con la Alfombra Mágica de **Aladdin.**

Paulatinamente, las estaciones de trabajo han ido robando espacio a los dibujos hechos a mano, hasta llegar al extremo de convertirse en el único elemento que da vida a la última y más avanzada producción de la factoría Disney:**Toy Story.**

Toy Story: Dibujos que no son dibujos.

La última producción de Disney no va a ser una película tradicional de dibujos animados.

Esta vez serán personajes generados por ordenador los que se convertirán en los auténticos protagonistas de la aventura.

La película **Toy Story** es una coproducción de Disney y la compañía californiana **Pixar**, especialistas en animación por ordenador.

Pixar ya había estrenado un corto en 1988 llamado **Tin Toy,** que hizo a su director **John Lester** merecedor de un **Oscar**. Este corto y la experiencia de la película **Pesadilla antes de Navidad** hizo pensar a **Disney** en la posibilidad de desarrollar un largometraje. **Toys Story** -dirigida por el mismo Jhon Lester- se ha convertido así en el primer largometraje de animación generado enteramente por ordenador. Su desarrollo ha llevado cinco años, pero sólo diez días después de su estreno ya había batido todos los records de taquilla en USA, superando al mismísimo **Rey León.**

Del celuloide al chip.

Desde hace ya algunos años, los personajes de Disney han sido de los más utilizados a la hora de protagonizar videojuegos. ►

Pinocchio: una entrañable aventura para la Navidad

Disney ha puesto al servicio de este 24 megas todo su saber a la hora de dar vida a personajes inanimados. Ya sólo con estas imágenes podréis apreciar hasta qué punto se ha considerado importante la fidelidad con la película. Escenarios, personajes y situaciones han sido recreadas con el esmero de los dibujos y hasta es posible jugar con Pepito Grillo para ejercer de conciencia del recién nacido Pinocho.

La animación de todos los sprites es soberbia y está hilada con la soltura de los dibujos originales, haciendo posible la ilusión de estar dentro de la película.

La suavidad de los colores, la entrañable historia y su escasa dificultad van hacer de este título uno de los preferidos de las navidades para los más pequeños de la casa.

Nintendo será la encargada de ponerlo a la venta en el mes de enero, y posiblemente en marzo aparecerá para Mega Drive -de la mano de Sega, naturalmente-.













Los ultimísimos proyectos...

Pocahontas

Es la única película de Disney basada en un hecho real y, como muchos de vosotros sabréis, en ella se narran las aventuras de la princesa india Pocahontas empeñada en impedir el enfrentamiento entre su gente y los colonos británicos. El juego, que aparecerá para Mega Drive y Super Nintendo, se encuentra aún en fase de desarrollo. Debido a ciertos problemas técnicos, se rumorea que no estará disponible hasta la próxima primavera.

Gargoyles



Sega ha confirmado la aparición de este título para Mega Drive y nosotros sospechamos que muy posiblemente se verá acompañado por la versión de Super Nintendo. Y lo que es más importante, puede estar listo en marzo. Los juegos estarán basados en una serie televisiva que narra las aventuras de un grupo de gárgolas mitológicas que cobran vida al anochecer. Disney está preparando una película basada en esta serie.

El Jorobado de Notre Damme

Poco se sabe de este título, a parte de que está en el punto de mira de Sega. Posiblemente no tendremos ocasión de disfrutarlo hasta bien entrado el año. De la película tampoco se sabe mucho aunque Disney habla de su gran bombazo del año que viene.



Donald in Maui Mallard:
Donald llega a Super Nintendo

Este espléndido plataformas ya ha demostrado sus posibilidades en Mega Drive, destapándose con uno de los juegos mejor animados de la temporada.

Será entre febrero y marzo cuando Nintendo ponga a la venta la versión para su 16 bits.

Básicamente se trata de la misma aventura: un pato Donald en plan estrella demuestra en este cartucho que no hay plataformas que se le resista ni disfraz que no sepa asumir. El juego combina la calidad gráfica propia de Disney con una jugabilidad irresistible.



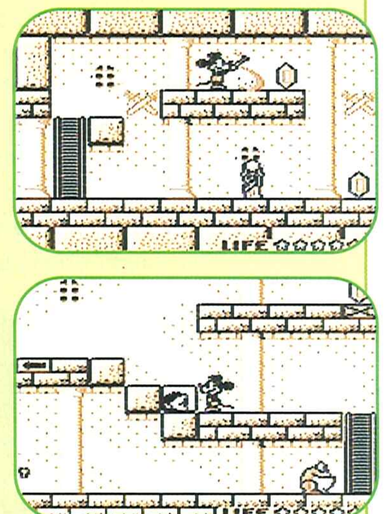


Mickey Mouse Magic Wand:
la diversión de la sencillez

Nintendo ya ha puesto a la venta este simpático cartucho para Game Boy protagonizado por el inefable Mickey.

La simpleza gráfica y argumental del juego está compensada con una divertida y fácil mecánica que tiene como único objetivo poner a prueba la habilidad de los jugadores a la hora de esquivar monstruos, recoger objetos y guiarse por laberintos cada vez más complicados.

Completar cada nivel encontrando las piezas de un puzzle será la única dificultad del juego.

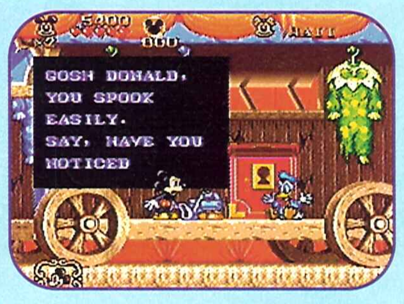


The Great Circus Mystery: starring Mickey and Minnie
Capcom nos lleva al circo









Mickey y Minnie Mouse son los protagonistas de uno de esos juegos para los que Disney presta la imagen de sus personajes y se desliga completamente de su programación. De hecho, los responsables directos del juego son Capcom y, aunque el cartucho lleva bastante tiempo fuera de nuestras fronteras, es ahora cuando Spaco lo he puesto a la venta en España para Super Nintendo.

Los principales valores del cartucho serán sus simpáticos y coloristas gráficos y la divertida posibilidad de que Mickey y Minnie participen simultáneamente en la aventura. Circus Mystery será un plataformas tradicional formado por seis fases donde los caracteres más famosos de Disney campan a sus anchas. Habrá enemigos finales, distintas armas en forma de disfraces y la simpatía tradicional de este tipo de juegos.

Los juegos desarrollados por Disney Interactive se están empezando a caracterizar por su gran sencillez, lo que hace ver claramente que sus títulos van orientados hacia los más pequeños.

➤ Las apariciones del **Pato Donald** en todos los formatos han sido incontables y casi otro tanto se podría decir de su compañero **Mickey**. Incluso **Goofy** ha visto sus desmañadas maneras adaptadas al videojuego.

Estos títulos, sin embargo, eran licencias que Disney vendía a otras compañías -generalmente **Capcom** y **Virgin-**, que se encargaban de programar el juego.

Pero hace algo más de un año Disney decidió crear su propio departamento de diseño de videojuegos, **Disney Interactive**, fruto de cuyo trabajo han llegado títulos como **Aladdin** para Mega Drive, **El Rey León** o **Donald Duck in Maui Mallard**.

Esta división estaba en un principio íntimamente ligada a **Virgin,** que además de distribuir sus títulos, tomaba parte en algunos aspectos de la programación, pero actualmente **Disney Interactive** se encarga no sólo de programar sus juegos, sino también de distribuirlos.

A pesar de ello, en algunas ocasiones se ceden licencias a otras compañías, pero se ciñen más bien a determinadas versiones o a la utilización de determinado personaje para protagonizar algún título que no se corresponda con ninguno de sus éxitos cinematográficos.

En cuanto a nuestro país, Disney no tiene una distribuidora en concreto. **Sega** y **Nintendo,** sin embargo, están muy interesadas en los títulos para sus 16 bits, y todo parece indicar que van a ser ellas las encargadas de traerlas a España.

Sin duda una buena noticia, ya que los juegos que se avecinan no podían ser más atractivos.

Toy Story: la película

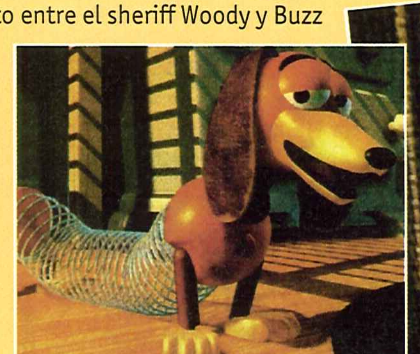
El argumento de esta impresionante película realizada íntegramente por ordenador, nos sitúa en la habitación de juegos de Andy, un niño de ocho años. Cuando no hay nadie en la habitación, los muñecos cobran vida para formar una curiosa sociedad gobernada por Woody, un cowboy que, además, es el juguete preferido de Andy.

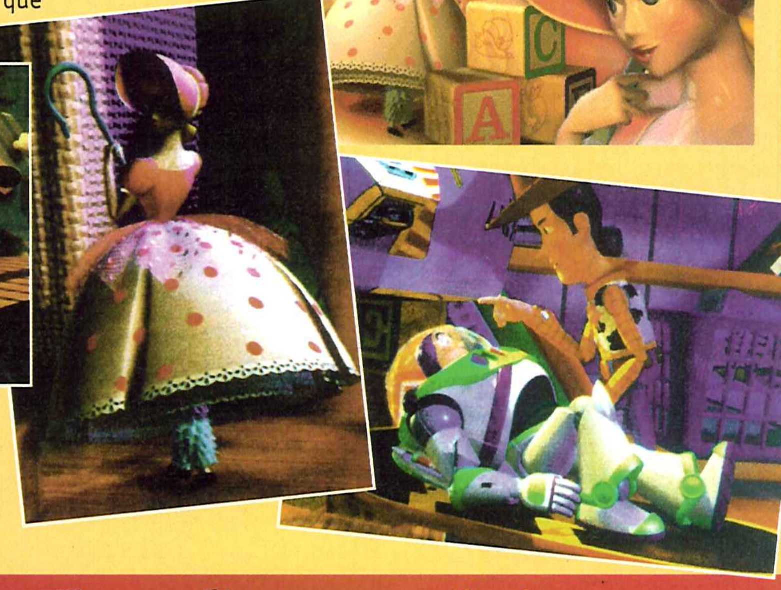
Los muñecos demuestran un miedo atroz a dos fechas: los cumpleaños y la Navidad. Y es que la posibilidad de ser remplazados por juguetes nuevos enloquece a los protagonistas de la película. De entre todos ellos, Rex, un tiranosaurio de plástico, se presenta como el más neurótico de los personajes, ya que el hecho de ser el más barato de los muñecos, le puede poner el primero en la lista de desahuciados...

El cumpleaños de Andy trae un nuevo habitante a la sala de juegos. Se trata de Buzz, un ranger espacial de tecnología tan avanzada que ni siquiera sabe que es un juguete. El enfrentamiento entre el sheriff Woody y Buzz termina desatando el conflicto.

Las voces, uno de los elementos más importantes en todas las producciones Disney, ha sido prestadas por actores de la talla de Tom Hanks (Woody) o Tim Alle (Buzz).







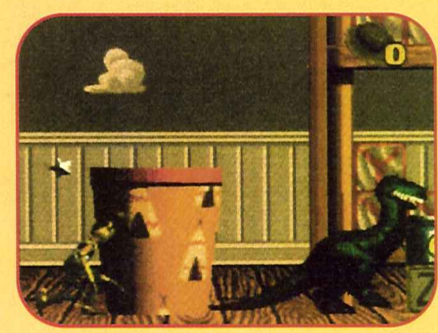




Toy Story: el juego



- Con «Toy Story», Disney va a proporcionar a los usuarios de las 16 bits la posibilidad de disfrutar de una experiencia 3-D muy cercana a las vistas en las máquinas de 32 bits.
- El aspecto gráfico del juego es soberbio, con efectos semejantes a los vistos en «Clockwork Night» para Saturn.
- La nada despreciable cifra de 32 megas servirá para que el juego combine varios géneros, que irán desde una perspectiva en primera persona tipo «Doom» al tradicional scroll horizontal, pasando por fases de conducción.
- En los 19 niveles de «Toy Story» Woody deberá intentar regresar a su sala de juegos, escapando de las trampas que le aguardan en el mundo exterior a la vez que rescata el mayor número posible de juguetes.
- El lanzamiento del juego se ha simultaneado en USA con el estreno de la película.
- Todo parece indicar que el estreno de la película en nuestro país será en junio, lo que podría retrasar hasta esa fecha el lanzamiento del videojuego que, en principio, está previsto para marzo o abril.





Los gusanos se unen en la lucha

WORMS

¡QUÉ GUERRA MÁS DIVERTIDA!

Los juegos de inteligencia están de moda. En breve, la compañía Team 17 nos presentará «Worms», un título con el que viviremos divertidísimas batallas protagonizadas ni más ni menos que por gusanos.

La idea de poner un montón de pequeños seres en un retorcido mapeado y obligar al jugador a guiarlos, no es precisamente nueva. Con más o menos variaciones, desde los míticos **Lemmings** han surgido varios juegos basados en la misma concepción. Unas veces había que salvar a los personajillos, otras arrastralos hasta un lugar concreto, incluso había ocasiones en las que debíamos mandarlos a destruir posiciones enemigas, pero la mezcla de habilidad y estrategia que proponen este tipo de juegos parece siempre capaz de atrapar a cualquiera.

Claro que esto también tiene el problema de hacerse pesado, difícil y hasta monótono, por lo menos para el jugador al que le guste la variedad. ¿Solución? mantener las mismas premisas, pero adornarlas con más situaciones y mayor ritmo. Y esto es justo lo que ha hecho **Team 17** con este divertido **«Worms»**.

El juego será, así, una mezcla de **«Cannon Fodder»** y **«Lemmings»** aderezado todo ello con un humor que arrancará a los jugadores más de una carcajada.

Sobre un mapeado generado aleatoriamente por la máquina, se colocarán dos, tres o cuatro equipos compuestos por cuatro gusanos. Los equipos deberán eliminarse mutuamente utilizando un hilarante arsenal en el que se incluirán tanto bombas como escopetas o bolas de energía al más puro estilo **Dragon Ball**.

Cada equipo podrá ser controlado por un jugador diferente, lo que permitirá la participación de hasta cuatro jugadores simultáneos.

Desarrollar «**Worms**» ha llevado bastante tiempo a sus programadores pues, a pesar de que a primera vista podría parecer un juego sencillote y simplón, lo cierto es que sus pequeños protagonistas estarán animados hasta el más minúsculo detalle (y nunca mejor dicho).

Este título estará en breve disponible para casi todos los formatos existentes, desde **PC** a **Game Boy** pasando por **PlayStation**, **Saturn, Super Nintendo** y **Mega Drive.**



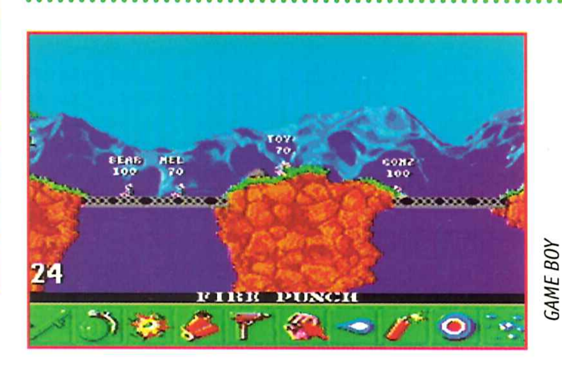
SEGA SATURN

La estrategia al servicio de la diversión

Los gusanos de «Worms» no son las únicas víctimas propiciatorias del mundo de los videojuegos. Igual que ocurría en «Lemmings», «Cannon Fodder» o «King Arthur's World», lo importante es la labor de equipo y el individuo es algo prescindible por el bien de la comunidad. Este sistema obliga al jugador a "mirar un poco más allá" y razonar cada movimiento en función de muchos más factores que el de, simplemente, no perder a un personaje. La estrategia y la inteligencia se imponen igual que en el ajedrez, con la diferencia de que en estos casos es mucho más divertido completar un movimiento.

MEGA DRIVE

Que los escenarios sean simples no significa que no podamos disfrutar de un montón de divertidos detalles que irán cambiando y modificándose en cada partida.



GAME BOY

Game Boy también dispondrá de su versión correspondiente de «Worms». Lo cierto es que se trata de un título ideal para una portátil.

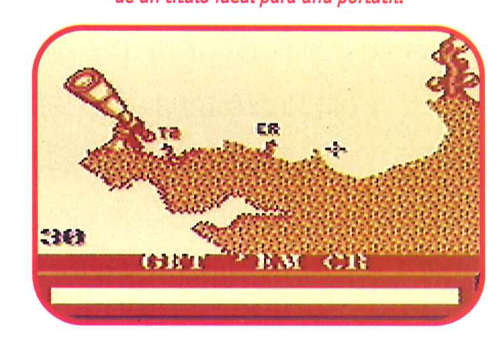


Habrá una extensa colección de armas a disposición de cada equipo. Algunas alcanzarán grandes distancias, y otras serán una demostración de lucha cuerpo a cuerpo.



Algunas curiosidades sobre «Worms»

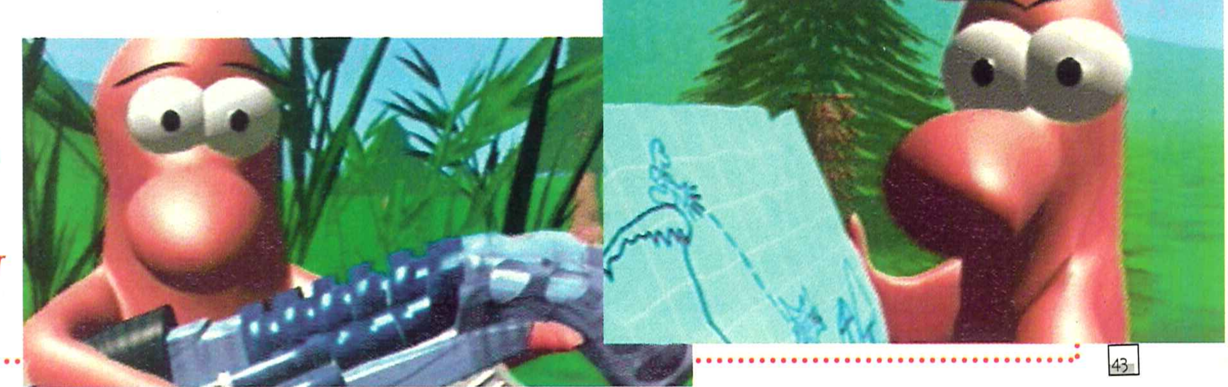
- Aunque gráficamente no lo parezca, Worms es un juego muy, muy complejo. Tanto es así que **su programación ha llevado nada más y nada menos que dos años.**
- ...lo que nos lleva a hablar de **Team 17**, sus creadores, quienes **manifiestan abiertamente "pasar" de polígonos, digitalización y rendered** en favor de juegos originales y, sobre todo, divertidos.
- «Worms» es el primer juego **que genera aleatoriamente los escenarios,** añadiendo o quitando elementos en cada partida. Esto permite que nunca se juegue dos veces en el mismo campo de batalla.
- La publicidad inglesa de «Worms» es una de las más agresivas de los últimos tiempos. Escenas como **una clase entera amenazando al profesor con todo tipo de armas** serán habituales en la campaña que Team 17 llevará a cabo en toda Europa.



En estas páginas os ofrecemos imágenes correspondientes a las versiones de Saturn, Mega Drive y Game Boy, pero los usuarios de PlayStation y Super Nintendo también podrán disfrutar con las batallas de estos "arrastrados" personajes.

El año del gusano

Los protagonistas de «Worms» podrían ser definidos como "gusanos inteligentes con complejo de Rambo". Con esta curiosa imagen, mezcla de inocencia y perversión, estos simpáticos bichos piensan iniciar una verdadera plaga en las consolas de medio mundo.



Las 15 claves de Sega Rally

«Sega Rally» para SegaSaturn es el más serio candidato a ocupar el trono del mejor juego de coches de la historia de las consolas, -con permiso, por supuesto, de otros títulos como «Ridge Racer Revolution» para PlayStation o «Ace Driver» para Ultra 64-. El propio productor del juego, Tetsuya Mizuguchi, quien visitó recientemente Madrid-, nos explica todas y cada una de las razones por las cuales considera que «Sega Rally» alcanzará el puesto más alto dentro de su categoría. Su opinión, sin duda, no es objetiva, pero estamos seguros de que os resultará muy interesante descubrir las múltiples virtudes de este juego a través de las palabras de su propio creador.

1 Polígonos

"Cada vez es más fácil trabajar con Saturn, ya que está demostrando poseer una gran capacidad para manejar polígonos. En los últimos meses hemos conseguido sacar un mayor rendimiento a la máquina, y el resultado lo podréis comprobar en «Sega Rally». Por supuesto, esta conversión no utiliza tantos polígonos como la recreativa, pero hay que tener en cuenta que se trata de dos tipos de hardware diferentes"



2 Texturas



"Una vez más hemos recurrido a la compañía Martin Marietta, líderes en la aplicación de texturas, para ayudarnos a programar el juego. Saturn tiene una gran ventaja con respecto al Model 2, y es que utiliza texturas policromáticas, a todo color, mientras que en Model 2 son monocromáticas. Esto hace que se equipare la desventaja de Saturn con respecto a los polígonos".

3 Toyota Celica GT-Four

"En este caso, además de probar personalmente el coche, trabajé en estrecha colaboración con Mr. Fujimoto, miembro del equipo de rally de Toyota. Hemos tratado que el estilo de conducción de los coches se asemeje lo máximo posible a la realidad".



4 Reto

"Otro punto muy importante sería el reto. El juego debe poner al alcance del jugador un reto, un desafío, que en este caso podría ser la ansiedad por alcanzar al coche de delante, o de rebajar los records en un circuito. Eso hace que exista un interés constante en el juego".

5 Lancia Delta Integrale

"Este coche es una réplica real del utilizado por la marca italiana en el Campeonato del Mundo de Rallies. Yo mismo he probado este prototipo para plasmar con la mayor exactitud posible su respuesta a la hora de conducirlo. Por supuesto, he recibido la ayuda inestimable de los expertos de Lancia"



6 Sensaciones

"Nosotros siempre pensamos en varios aspectos a la hora de programar un juego. El primero de ellos es la sensación física. Todo buen juego debe hacer sentir algo al jugador, que en el caso de «Sega Rally» podría ser la velocidad, cierto mareo quizás, algo que le haga sentirse distinto mientras está jugando una partida"



7

Simulación

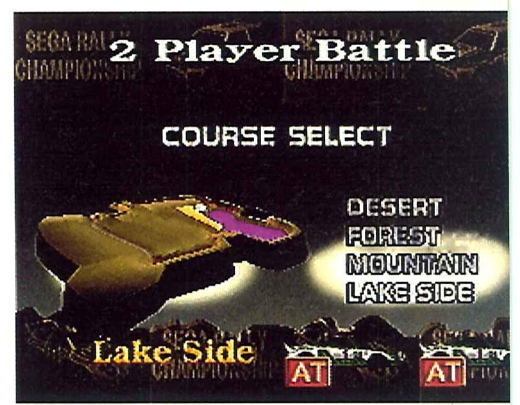
"Otro punto que tenemos en cuenta a la hora de programar un juego es la simulación. Un juego tiene que imitar a la realidad, simular una situación real, y que el jugador se sienta lo más cerca posible a esa situación. En «Sega Rally» está claro que lo hemos conseguido".



8

Competición

"El último aspecto que tomamos en cuenta es la competición. Un juego no puede ser considerado como tal si no hay posibilidad de competir, bien contra la máquina o bien contra otro jugador. La posibilidad de ganar o perder supone uno de los alicientes más apetecibles para el jugador"





9

Lancia Stratos

"Es una de las novedades que contendrá esta versión de «Sega Rally». En este caso yo no tuve oportunidad de probar el coche, así que recurrí a un vídeo y a la experta opinión de un piloto de Rally. Es un coche muy difícil de manejar, pero también muy rápido".



10

Lake Side

"El circuito de los lagos es una auténtica prueba de pericia para los buenos conductores. Lo difícil no será llegar a él, sino hacer un papel digno en ese recorrido".

11

Mecánica

"Lo más difícil a la hora de programar el juego han sido los ajustes del coche, es decir, la posibilidad que tendrán los jugadores de ajustar a su medida las ruedas, la dirección, los amortiguadores, etc... Es increíble cómo estos detalles se aprecian a la hora de conducir el coche, sobre todo cuando se mueve lentamente".



12

Público

"Todos los circuitos contarán con todo lujo de detalles, como en la recreativa, incluyendo la aparición de los espectadores a los lados de la carretera. Son detalles que ayudan a elevar la calidad del juego".





13

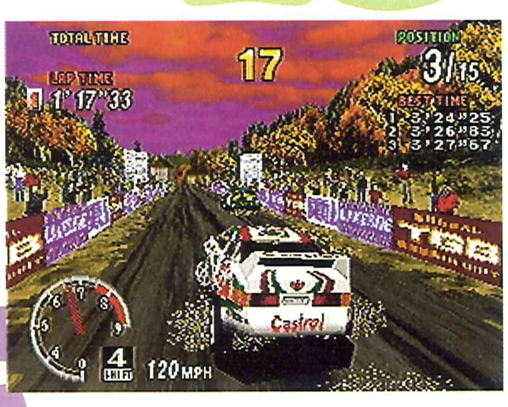
Dos jugadores

"Nos hemos decantado finalmente por la Split Screen (pantalla partida), pensando en el usuario. De este modo podrá competir sin necesidad de utilizar dos juegos, dos consolas y dos monitores. Cada parte de la pantalla tiene que utilizar la mitad de los polígonos, y por tanto nos hemos visto obligados a suprimir algunos detalles de los escenarios, como los espectadores. De otro modo hubiera sido imposible. Aún así, el nivel competitivo alcanzado en esta opción es impresionante"

14

Diversión

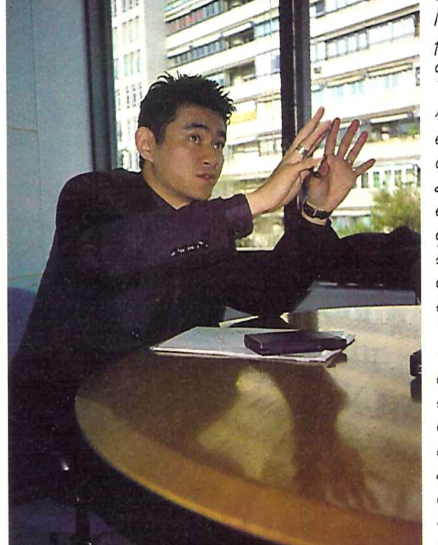
"Para mí, lo más importante en un juego es que sea divertido. Ahora contamos con un hardware muy poderoso, pero hace 20 años se hacían juegos igualmente divertidos, sin necesidad de tantos bits. Estaría dispuesto a sacrificar cuestiones técnicas con tal de que el juego sea lo más divertido posible. «Sega Rally» es un gran juego, porque no es un simulador, es un juego en el más amplio sentido de la palabra".



15

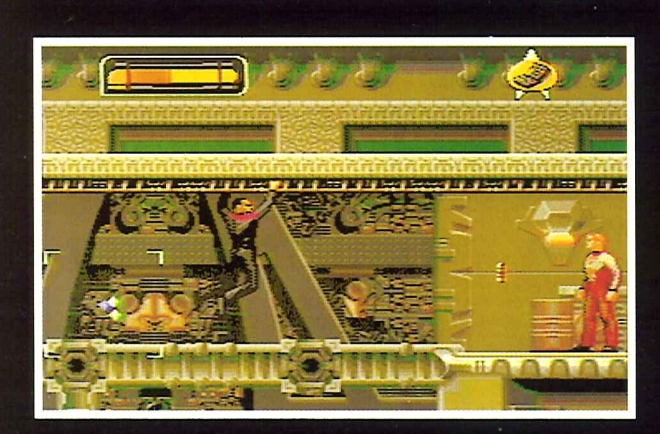
Tetsuya Mizuguchi

Este programador nipón es el verdadero artífice de «Sega Rally» para SegaSaturn, -así como de la versión recreativa-, quien, como habéis podido comprobar en todos estos apartados, confía plenamente en las posibilidades de su producto. Y os podemos asegurar que el hecho de que él se encuentre detrás de este proyecto, es otra de las garantías de éxito para «Sega Rally». Para finalizar os dejamos con un par de comentarios que nos apuntó en su visita a Madrid: "Se puede realizar un juego más rápido y más espectacular, pero eso supondría un aumento considerable en el precio final. Hay que tener en cuenta que estamos hablando de un juego que cuesta casi tres millones en su versión recreativa, y que ahora los usuarios lo van a poder tener por menos de 10.000 pts" "Lo más importante de todo es el «Feeling», la sensación de pasar un rato divertido. Yo he probado simuladores de vuelo que reflejan a la perfección la realidad, pero no me divertí lo más mínimo. Sega Rally puede que no alcance esa perfección tan cercana a la realidad, pero es un juego muy divertido".



«Star Trek» no necesita presentación y sobra decir que es una de las series de ciencia-ficción más populares en todo el mundo. A pesar de que ya hay varios títulos editados en USA y Europa, este «Deep Space Nine» será uno de los primeros en llegar a nuestro país, siendo Super Nintendo y Mega Drive las consolas que recibirán a tan ilustre juego editado por Virgin.





STAR TREK DEEP SPACE NINE

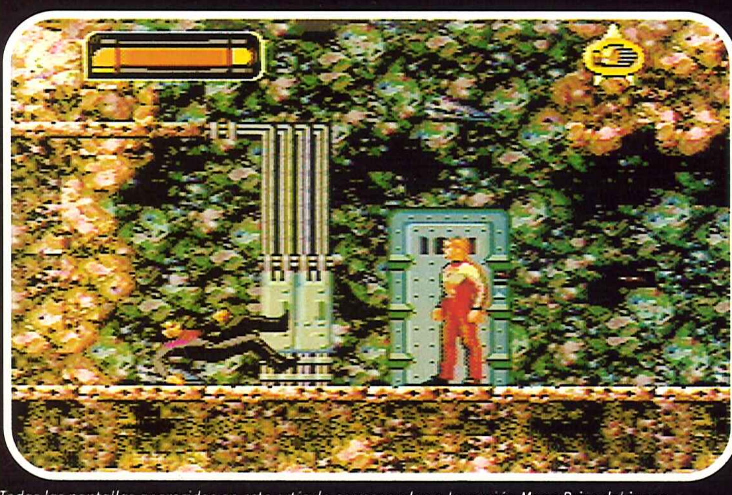
De todas las secuelas de **Star Trek,** la última y menos conocida es **Deep Space Nine**, una odisea que narra las aventuras de los miembros de la Federación aislados en una enorme estación espacial.

Los protagonistas han dejado de ser las famosas tripulaciones del USS Enterprise, por lo que no vais a encontrar ni a Pickard, ni a Data, ni siquiera al señor Spock. Ahora hablamos de personajes totalmente nuevos, cuyas personalidades podremos asumir gracias a sendos cartuchos para **Mega Drive** y **Super Nintendo** que **Virgin** lanzará en fechas próximas.

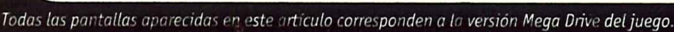
Con toques de arcade y plataformas, este juego nos sumergirá en una aventura conversacional compleja en la que no faltará ningún elemento característico de este tipo de juego. Deberemos, por tanto, hablar con los habitantes de la estación, encontrar diversos objetos y resolver retos lógicos planteados por los ordenadores de la nave. No faltarán ni los mapeados en plan laberinto ni esos items indispensables para superar una prueba.

El objetivo del juego será identificar a los saboteadores que han colocado una bomba en la estación Deep Space. Para lograrlo, podremos asumir el papel del **Comandante Sisko**, del **Dr Bashir**, del jefe de seguridad **Odo** y de la **Mayor Kira Nerys.** Cada uno de estos personajes tiene sus propias características y posibilidades, y con ellos podremos viajar al planeta Bajor, al cuadrante Gamma o al USS Saratoga para enfrentarnos a naves alienígenas y tormentas de asteroides.

«Deep Space Nine» no será un juego fácil. A la complicación que conlleva toda aventura habrá que sumarle unas complicadas fases plataformeras y unas duras sesiones de arcade en las que, ya sea con láser o a puñetazo limpio, tendremos que deshacernos de correosos enemigos.



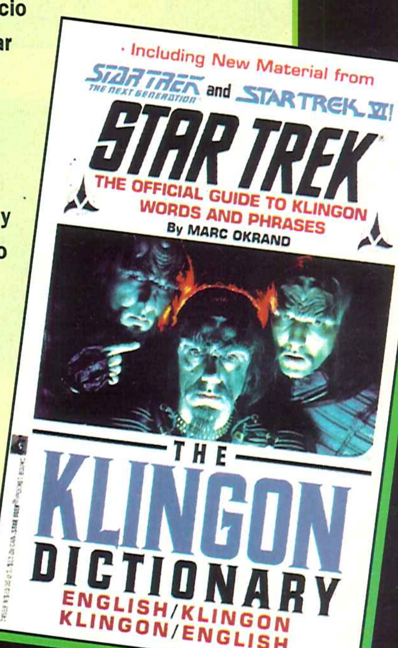



Todas las pantallas aparecidas en este artículo corresponden a la versión Mega Drive del juego.

WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE...
O el nacimiento de una pasión.

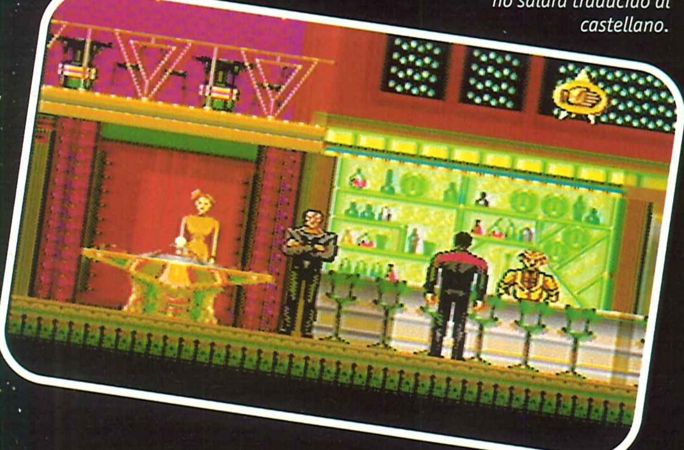
Uno de los fenómenos más populares de la historia de la TV es, sin duda, la serie «Star Trek». Esta interminable saga, -que ya va por su cuarta parte-, comenzó a mediados de los años sesenta, cuando la Paramount aceptó la idea de un aficionado a la ciencia ficción, Gene Roddenberry -fallecido hace un par de años-, para realizar una serie juvenil basada en las aventuras de una nave espacial del siglo XXX que viajaba por el espacio en una misión científica. La primera entrega de «Star Trek» duró alrededor de setenta episodios, pero fue repuesta enseguida y rápidamente se convirtió en todo un fenómeno de masas.

Hoy día millones de personas de todo el mundo se confiesan "trekkies", aprenden el idioma "Klingon" y beben cerveza "romulana". El merchandising basado en «Star Trek» mueve billones de pesetas. Alemania, Gran Bretaña y los U.S.A. son ávidos consumidores de todo lo que lleve el sello de «Star Trek». Las películas de cine basadas en la serie se convierten en números uno en cuanto se estrenan, -y ya van ocho-, y junto a reposiciones y reposiciones se ofrecen estrenos como «Star Trek The Next Generation», «Star Trek Deep Space Nine» y «Star Trek Voyager». Todo un mito para los aficionados a la ciencia ficción.

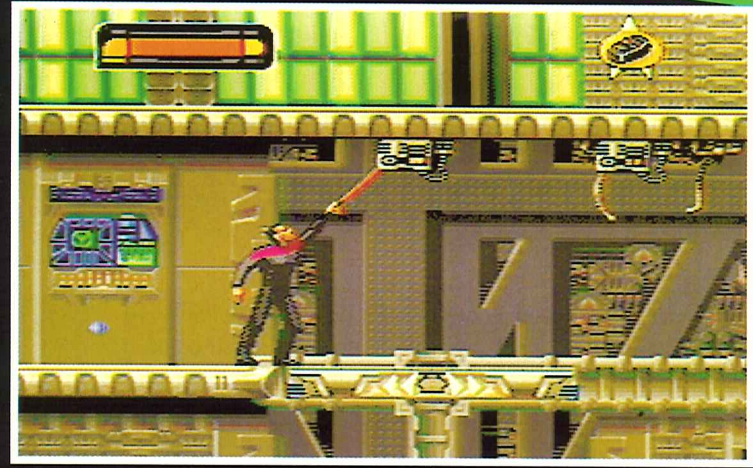




Para superar las pruebas a las que se nos someta, será imprescindible prestar atención a las palabras de los habitantes de las estación espacial. De momento, parece ser que este juego no saldrá traducido al castellano.







Juegos "trekkies" editados en el mundo



GB «THE NEXT GENERATION»

GB «25 ANNIVERSARY»



MD «25 ANNIVERSARY»

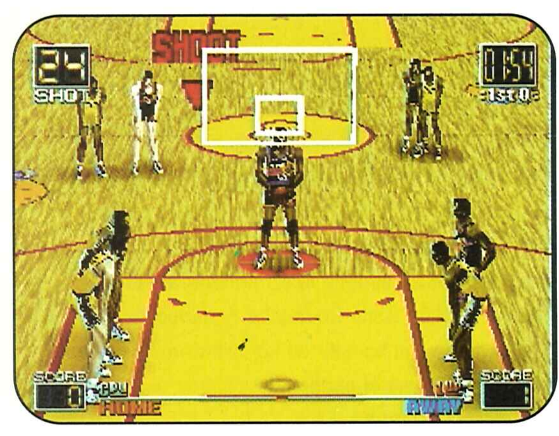


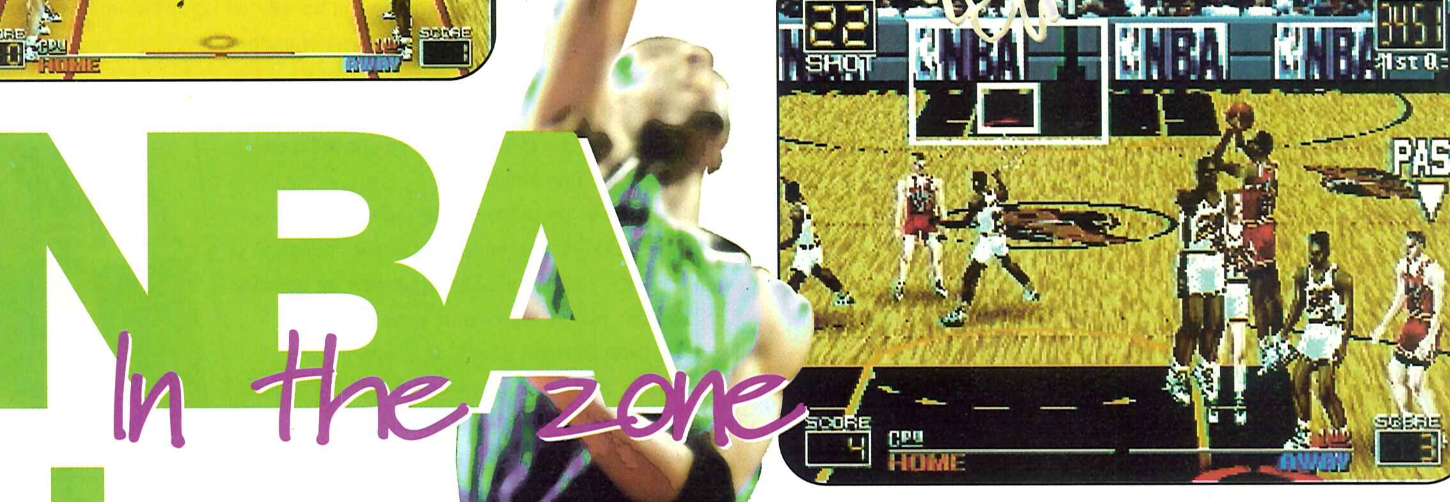
SN «STARFLEET ACADEMY»

Fuera de nuestras fronteras, la fiebre Star Trek ha dado lugar a numerosos cartuchos basados en las aventuras del Enterprise. Ha habido simuladores, aventuras gráficas y shoot'em up. En España sólo han aparecido hasta la fecha tres de ellos, dos en Game Boy y uno en Super Nintendo: «25 Anniversary» y «Starfleet Academy». Mega Drive ha tenido que esperar hasta ahora.









NBA In the zone

La nueva era del baloncesto

Konami presenta el primer juego de baloncesto poligonal en versión doméstica

«NBA In The Zone» es el nombre del nuevo juego realizado por **Konami** que irá a parar directamente a los circuitos de **PlayStation** y que supone el primer simulador de baloncesto realizado mediante polígonos, una técnica que parece querer demostrar su versatilidad para todas las modalidades.

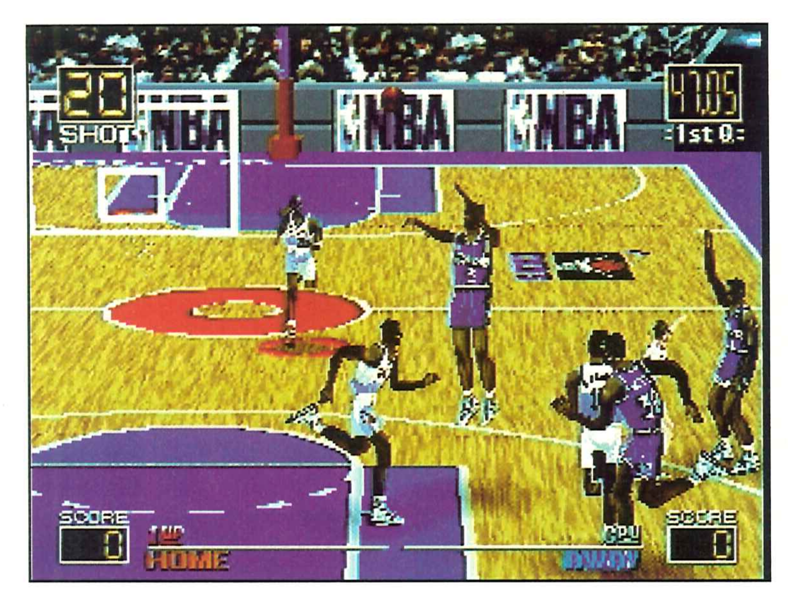
Aunque siempre ha permanecido a la sombra del fútbol, el baloncesto cuenta con una larga trayectoria en el sector de los videojuegos. Ya en el mítico **Spectrum** rompían títulos como **«One on one»** o el propio «**Fernando Martín Basket»**, -realizado por la compañía española **Dinamic**-, y poco después los usuarios de **NES** alucinaban con el entrañable **«Double Dribble»**.Fueron los inicios de un género que ha evolucionado a pasos agigantados -y nunca mejor dicho-, en estos últimos años.

Tres han sido las compañías que más han apostado por este deporte en el campo de las consolas. Por una lado **Electronic Arts**, que desde su **«Jordan vs Bird»**, y pasando por el famoso **«Bulls vs Lakers»**, ha llegado hasta las magníficas series **«NBA Live»** reconocidas por todos como los simuladores más puros de basket que hay en la actualidad. Los americanos de **Acclaim** tienen un hueco en esta historia aunque sólo sea por su sensacional **«NBA Jam»**, uno de los juegos más vendidos de todos los tiempos. Y por último, **Konami,** que aunque con una trayectoria algo irregular, ha colocado buenos títulos de baloncesto tanto en versión doméstica como en arcade.

Y son ellos precisamente quienes ahora van a tener el honor de ser los primeros en lanzar un juego de baloncesto realizado mediante polígonos. De hecho, su apuesta por las formas poligonales es tan seria, que otro título suyo de fútbol, **«Goal Storm»,** también ha sido creado con la misma técnica. Claro que **«NBA In The Zone»** tiene más mérito por ser el pionero en su modalidad.

El motivo por el que Konami ha recurrido a los polígonos es, posiblemente. porque éstos permiten que los jugadores se muevan con una suavidad increíble, a pesar de tener un tamaño considerable. Además, la capacidad de **PlayStation**, -el primer formato para el que será lanzado este juego-, ha permitido a **Konami** jugar con las perspectivas, ofreciendo al usuario diferentes vistas, así como repeticiones de las mejores jugadas, lo que desemboca en un juego que es puro espectáculo.

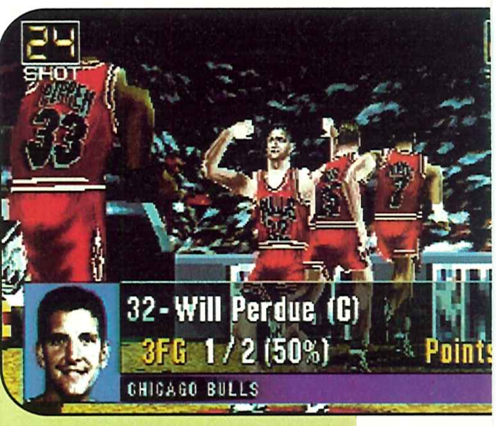
Como ya os contaremos en próximos números, **«NBA In The Zone»** no es un simulador al estilo **«NBA Live»**, sino un sencillo arcade con las opciones justas, que ofrecerá diversión de una manera directa y sin complicaciones. Sea como fuere, lo cierto es que **Konami** ha contribuido a que el basket de un importante paso en su corta pero intensa historia ligada a los videojuegos.

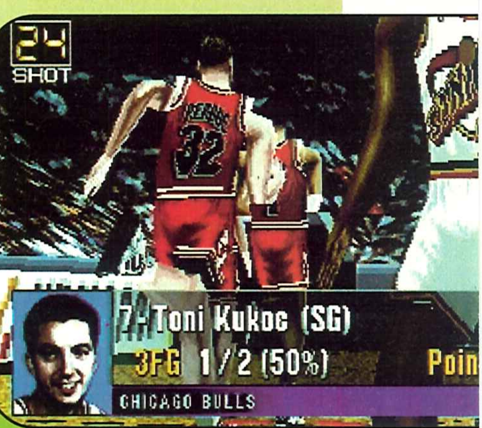


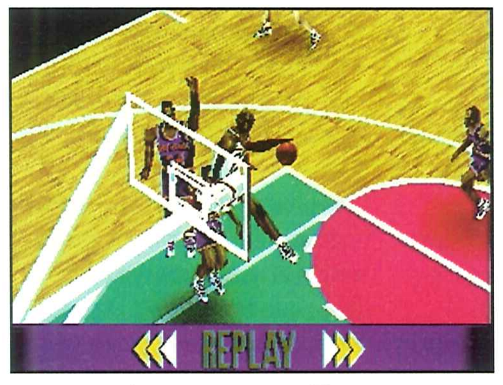
Konami se está dejando la piel en la cancha y se está volcando con uno de sus géneros favoritos: los simuladores deportivos. Pronto, con este juego de basket para PlayStation, tratará de conseguir una canasta de tres puntos.

Jugadores reales, efectos increíbles

En estas imágenes que veis a la derecha se puede apreciar el gran trabajo que Konami ha realizado en el diseño de los jugadores. La utilización de polígonos no ha impedido que las estrellas de la NBA tengan un aspecto bastante real, y que incluso sus rostros tengan cierto parecido con los verdaderos. Pero es que incluso se han cuidado hasta los detalles del uniforme, donde, como veis, están recogidos desde los números y los nombres de los jugadores, hasta los pliegues de la tela. Toda una innovación en los juegos de baloncesto.







«NBA in the Zone» cuenta con diferentes cámaras para mostrarnos la repetición de las jugadas más espectaculares.

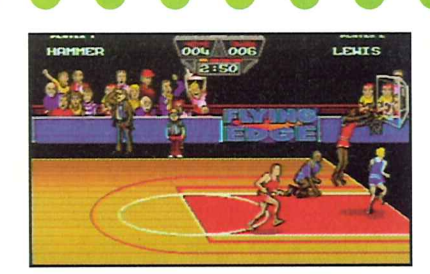


Uno de los detalles más interesantes de este título de Konami es que mostrará al jugador el destino de su pase.

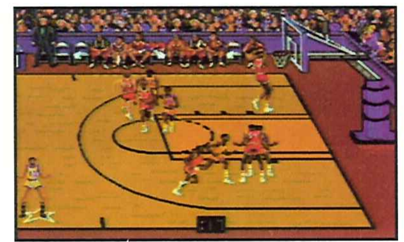


«NBA in the Zone» busca sobre todo el espectáculo, por eso no os extrañe que las jugadas acaben en potentes "mates".

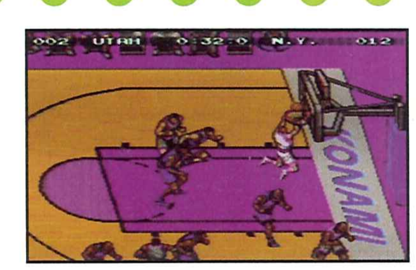
Un paseo por la historia -



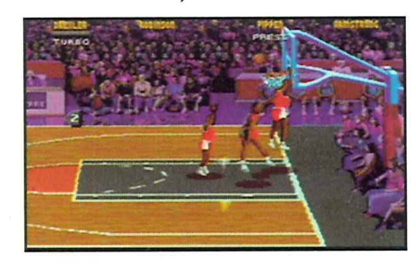
Arch Rivals. *Uno de los auténticos mitos del baloncesto. Es el claro antecedente de «NBA Jam». Realizado por Flying Edge (una división de Acclaim) en 1992.*



Bulls vs Lakers. *Uno de los antiguos representantes de Electronic Arts, junto con «Jordan vs Bird». El claro predecesor de la serie NBA live. Realizado en el 92.*



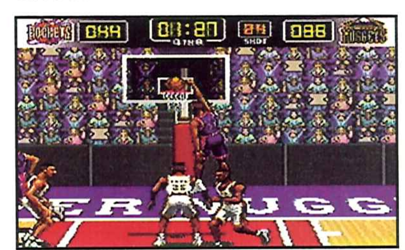
Hyperdunk. *Konami se apuntó al baloncesto en Mega Drive con este extraño programa protagonizado por chepudos musculosos. Data del año 94.*



NBA Jam. *El baloncesto no hubiera sido el mismo sin la aparición de este juego. Todo un record de ventas, y uno de los juegos más divertidos de la historia. Acclaim en el 94.*



NBA Live 96 *.La última versión de la serie que mejor representa la simulación pura del baloncesto. Una obra maestra de EA, cuya serie comenzó en el 94 con «NBA Shodown».*



NBA Run ´n go. *La última apuesta de Konami para Super Nintendo. Llegado directamente de los salones recreativos. En este número lo veréis comentado.*



Tintín en el Tíbet

Tintín, el paradigma de la no-violencia y máximo exponente del espíritu aventurero, llega a Super Nintendo.

"Tintín en el Tibet" ha sido concretamente el cómic en el que Infogrames se ha basado para la realización de un juego que se convierte en un reto para tu habilidad y tu inteligencia y que sabe hacerse diferente a cada paso: los trece niveles de los que se compone el juego exprimirán al máximo tus aptitudes y te obligarán en cada momento a reconsiderar tus últimas decisiones o el acierto del camino que has elegido.

La historia sigue con toda fidelidad el argumento del cómic original, de tal modo que Tintín se embarca hacia al Tíbet con la esperanza de encontrar a su amigo Tchang, desaparecido en un accidente aéreo en el Himalaya.

Para completar con éxito su misión, tendrá que convencer a su amigo Haddock de que Tchang aún sigue vivo, localizar a un sherpa y escalar las laderas de la cordillera más alta del mundo. Lograrlo significa tanto como orientarse en una borrasca de nieve, recorrer las peligrosas calles de una abigarrada ciudad o burlar al mismísimo Yeti en sus propios dominios. El camino no será nada fácil y para conseguir avanzar, además de hacer gala de una habilidad y rapidez considerables, nuestro héroe deberá ir recogiendo objetos y se verá en la obligación de charlar con otros personajes, cosa que se hará mediante viñetas, exactamente igual que en un cómic.

Apoyando a este argumento encontraremos unos gráficos totalmente en la línea Hergé, basados en la simplicidad cargada de detalles y sentido del humor, pero con la ventaja de disponer de dos planos distintos de movimiento, que en muchas fases permitirán al héroe desplazarse del fondo al frente del escenario.

Por todo ello, «Tintín el el Tíbet» se convierte en un juego no sólo divertido, sino también muy original y sorprendente, que, por otra parte, alcanza unas cotas de dificultad bastante altas.

El protagonista de este juego es todo un mito, e Infogrames tenía ante sí el reto de conseguir un juego que estuviera a su altura. Sin duda, lo ha conseguido.

Teniente Ripley

Un comic ANIMADO

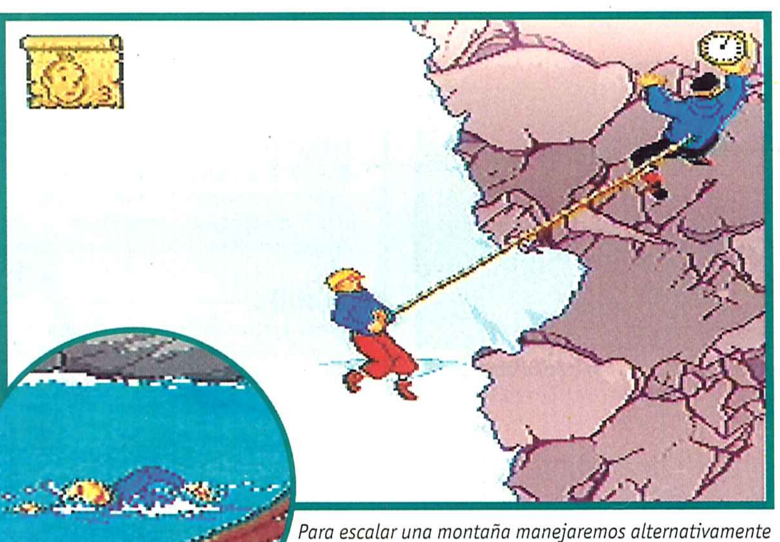


Cualquier personaje o situación puede servir para bajar un poco más las escasa barra de energía de Tintín. Además, nuestro héroe no tiene más defensa que esquivar los golpes, por lo que la rapidez de reflejos y la habilidad de movimientos resultarán cruciales en todo el juego.



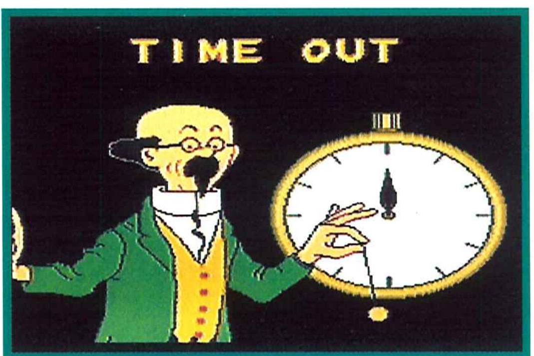
El Yeti es el "enemigo" final del juego. Nuestro objetivo será esquivarle utilizando todas las argucias que se nos ocurran.



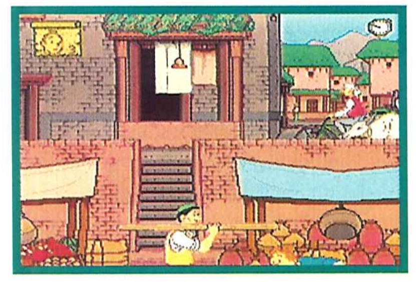


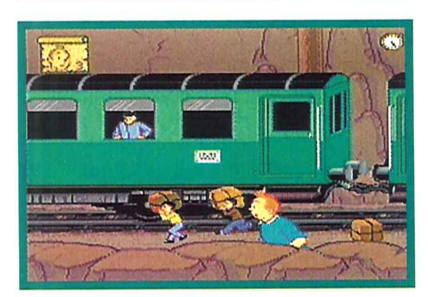
Para escalar una montaña manejaremos alternativamente a Tintín y al Capitán Haddock. Es una de las fases más difíciles del juego, capaz de acabar con los nervios más templados. Pero Tintín es muy buen deportista, y no sólo sabe escalar, sino que también es un experto en natación, como podemos apreciar es estas imágenes.

La compañía francesa Infogrames ha demostrado que para hacer un juego de acción, emocionante y adictivo, no se necesita recurrir ni a los tiros ni a los mamporros.



Muchas zonas del juego requieren grandes dosis de paciencia debido a su gran dificultad. Sin embargo, no podremos tomarnos demasiado tiempo para pensar: el crono no da ni un segundo más del tiempo justo.





Listo, ágil, rápido y audaz.



Para esquivar enemigos vale todo, hasta salir arrastrándose de una zona conflictiva. Una variante sería la de agacharse simplemente.



Para llevar a buen término la aventura, Tintín se verá obligado a trasladar diversos objetos de un lugar a otro. Con ellos no puede correr.



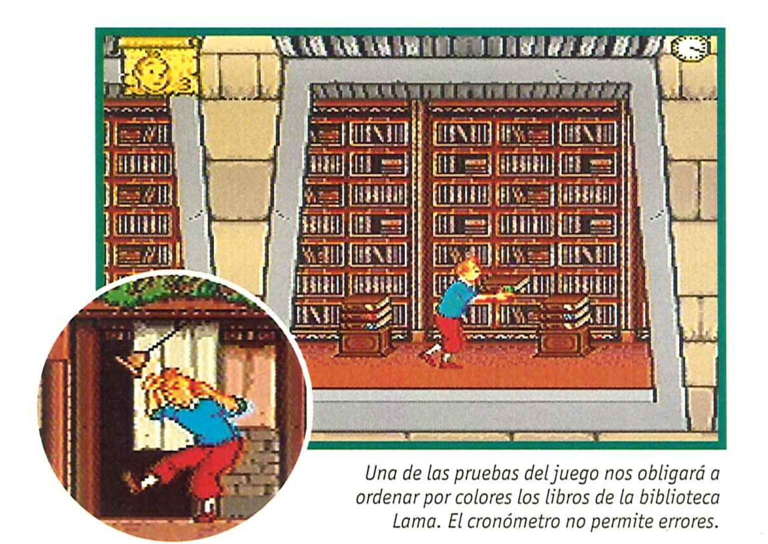
Toda la secuencia de movimientos requeridos para recoger algo del suelo está hilada con la perfección de los dibujos animados.



El piolet es es el elemento que permite más movimientos. Agarrarse, trepar, o abrir agujeros en el suelo son sus posibilidades.

Tintín es capaz de realizar muchas y muy variadas acciones gracias a la excelente animación de la que se le ha dotado.

A movimientos típicos como andar, correr o saltar, se le unen gestos tan especiales como el de agarrarse la cabeza tras un golpe. Estos detalles y la calidad gráfica general refuerzan la sensación de que nos encontramos más frente a una película que frente a un videojuego.



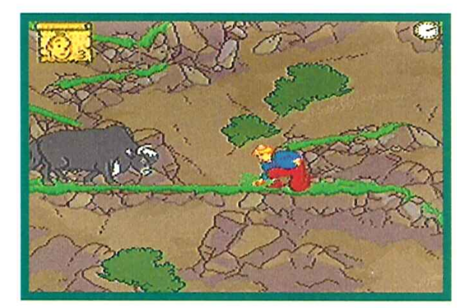
Una de las pruebas del juego nos obligará a ordenar por colores los libros de la biblioteca Lama. El cronómetro no permite errores.

Los amigos de Tintín encontrarán aquí un juego que les permitirá sentirse como auténticos co-protagonistas de un emocionante cómic.

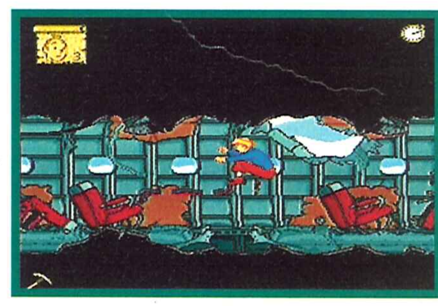
Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	INFOGRAMES
Programación:	INFOGRAMES
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	13 NIVELES
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	12 MEGAS







Para superar algunos niveles es necesario encontrar algún objeto que abra nuevos caminos. En este caso, hierba fresca para mover al yack.





La baza de la profundidad

Un aspecto innovador de este cartucho es el que permite al héroe desplazarse en varios planos dentro del escenario. O sea, puede avanzar de derecha a izquierda y también de dentro a fuera, o de delante a atrás.

Para esquivar a la mujer de la limpieza, Tintín se mueve hacia el frente.

En esta situación Tintín está al fondo de la escena, pero podría bajar las escaleras.

Los lamas están en los dos planos de la acción, Tintín avanza del fondo al frente.



La variedad de escenarios y situaciones a las que debe enfrentarse Tintín parecen no tener límite. En este caso, la rapidez de reflejos será determinante, otras veces lo será la inteligencia.



GRÁFICOS: 91
Sencillos a la vez que detallados, los gráficos os introducirán en un cómic de Tintín, con el atractivo añadido del desplazamiento al fondo de los escenarios.

SONIDO: 88
Buenos efectos sonoros acompañan a la banda sonora de la película. La música es en todo momento adecuada y de gran calidad.

JUGABILIDAD: 89
Las numerosas acciones de Tintín se realizan usando tan solo dos botones. El control es sencillo, aunque la dificultad es muy, muy elevada.

DIVERSIÓN: 92
Las continuas alternativas en el desarrollo del juego y su endiablada dificultad hacen de éste un título divertido y duradero. Menos mal que de vez en cuando se recibe algún password, que si no...

VALORACIÓN: 91
Si hubiera que resaltar algo de este cartucho, sería su variedad y su dificultad, características que por sí solas encandilarán a todo usuario de Super Nintendo hambriento de emociones fuertes.
El juego viaja de las plataformas a la aventura, propone juegos de lógica y retorcidos laberintos y los condimenta con saltos ajustadísimos, con un crono implacable y con una barra de energía minúscula. Lo han hecho difícil, muy difícil. Pero también han sabido darle ese "toque" especial que consigue engancharte y hacer que tengas que volver a intentarlo una y otra vez.

RANKING:
Tintin
Obélix

¡Lo bueno es ahora mejor!

En la versión 96 la simulación de fútbol **favorita del mundo** recibe un tratamiento de última generación; las versiones de 32 bits incluyen la revolucionaria tecnología Virtual Stadium™, que permite visualizar la acción desde cualquier ángulo. Tanto la versión de 32 bits como la de 16 bits muestran jugadores renderizados con Silicon Graphics y creados con la tecnología EA SPORTS™ MotionDesign™, que proporciona unos movimientos increíblemente realistas y una experiencia de juego tan intensa que el usuario no se creerá que no es real. La inclusión de 12 ligas internacionales, con más de 3.500 jugadores reales con 17 niveles diferentes de habilidad, supone que todos pueden jugar con su equipo favorito e incluso crear el mejor equipo del mundo con la opción de personalización de equipo. La jugabilidad también ha mejorado con la incorporación de voleas a media altura, pases especiales y toques suaves de desvío. Todo esto ofrece unas posibilidades de juego imposibles de alcanzar por ningún otro producto. **Ha cambiado el mismísimo juego: es FIFA 96.**

FIFA

FIFA 96 SOCCER

TRADUCIDO AL CASTELLANO

Disponible en **PC CD-ROM, SEGA Mega Drive™, Super NINTENDO™, SEGA Saturn™** y **SONY PlayStation™**

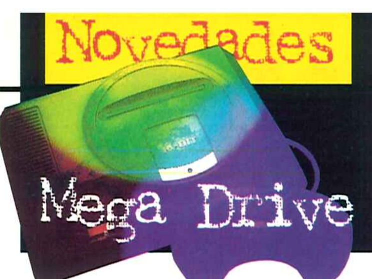
Visite EA SPORTS en Web en http://www.ea.com/





Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91–304 70 91 Fax. 91–754 52 65

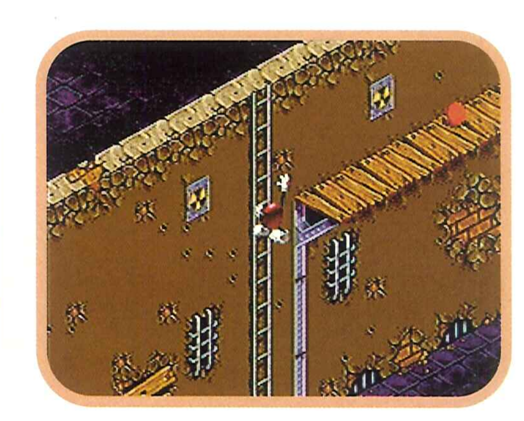
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91–754 55 40**



SPOT GOES TO HOLLYWOOD







Cool Spot regresa a Mega Drive sin dejar de lado el género que le dio su primer triunfo, -las plataformas-, pero buscando el más difícil todavía.

Como su título indica, «Spot goes to Hollywood» sitúa al protagonista en la Meca del Cine para triunfar, si no en el Séptimo Arte sí en el arte de divertir a base de originalidad y calidad.

El protagonista de este cartucho de 24 megas mantiene su «look» de siempre (gafas negras, guantes, zapatillas y un redondo cuerpo carmesí), pero ha ganado en agilidad y versatilidad con respecto a su primera aparición en las consolas. Además, el concepto a partir del cual Eurocom ha desarrollado la aventura cuenta con atractivos de sobra como para atraparnos en esta vertiginosa sucesión de situaciones de película.

«Rebelión a Bordo», «Indiana Jones y el Templo Maldito», «Tron», «2000 leguas de viaje submarino» o «Alien» son algunos de los 14 filmes que evoca este juego y cuyos escenarios se nos presentan en forma de plataformas.

Estas películas se agrupan en cuatro fases en función de su temática: piratas, terror, aventuras y ciencia-ficción y del jugador dependerá el orden en el que se complete cada fase.

Un detalle importante para el desarrollo del juego es que existen una serie de fichas rojas dispersas por cada nivel. Si las recolectáis todas completaréis el cien por cien del nivel, pero, en función de la dificultad seleccionada, os bastará completar el 40, 60 o el 80% para poder pasar a la siguiente fase. Por lo tanto, de vosotros dependerá explorar todos y cada uno de los los rincones del juego o simplemente cumplir con el porcentaje mínimo exigido.

Nosotros personalmente os recomendamos la primera opción, pues la diversión aguarda en cada pantalla de este magnífico -aunque algo corto-, «Cool Spot».

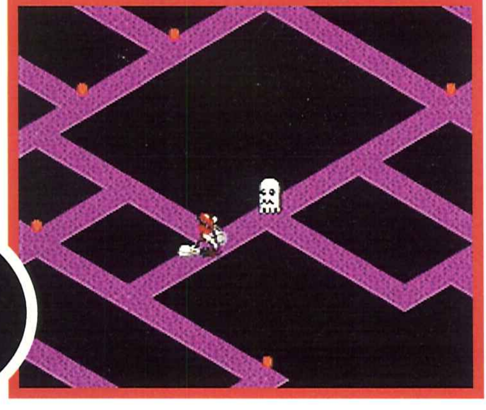
Cruela de Vil

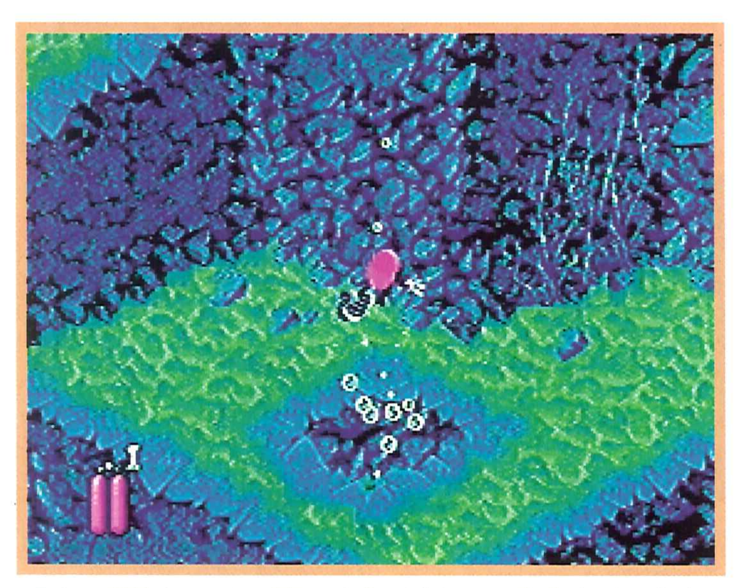


La meca de las plataformas

En este juego las sorpresas están a la orden del día. Por ejemplo que Spot atraviese un espejo y se convierta en el protagonista de un "comecocos".



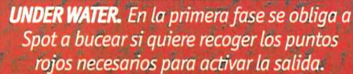




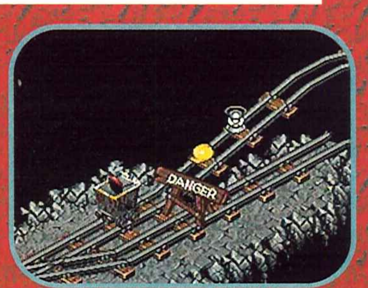
No hay actividad que se le resista a este "punto" de personaje. Spot se treve hasta con el buceo, deporte que tendrá que realizar en la fase Under Water y en el que deberá controlar, como es lógico, sus reservas de aire.

Rompiendo moldes



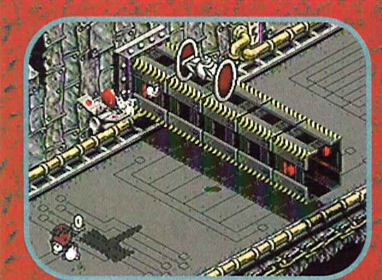


UNDER WATER. En la primera fase se obliga a Spot a bucear si quiere recoger los puntos rojos necesarios para activar la salida.

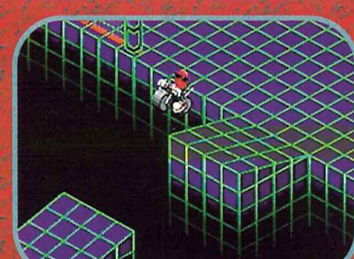


THE MINE-CART RIDE. Emulando a Indiana Jones, nuestro protagonista conduce una vagoneta por el interior de una mina.

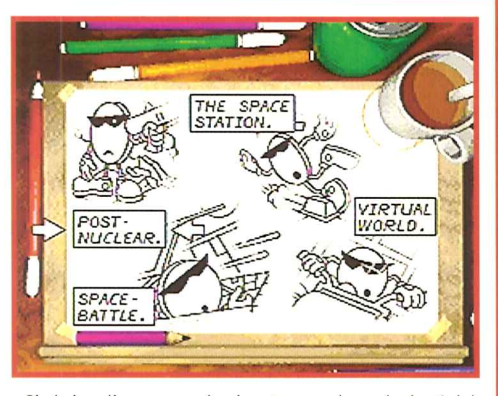
Aunque la tónica general de «SPOT goes to Hollywood» son las plataformas, de vez en cuando el protagonista tendrá que hacer frente a otro tipo de situaciones límite.



SPACE BATTLE. En este nivel, Spot se pone en plan galáctico. Y una nave espacial es el vehículo más adecuado para recorrer el espacio exterior.



VIRTUAL WORLD. Nivel psicodélico donde los haya. Se trata de conducir con éxito una moto por este decorado sacado de la película "Tron".



Si el cine dio un paso de gigante cuando evolucionó del blanco y negro al color, lo de Spot no se quedará atrás. Su logro será colorear cada secuencia que anuncia un nivel. Significará que lo ha completado con éxito.



Transcurridos más de tres años desde su primera aparición, Cool Spot regresa con una aventura "de cine" en la que variedad de acciones y vistosos escenarios son los principales ingredientes.



De vez en cuando, el punto de Seven Up tendrá que resolver pequeñas pruebas de lógica, interactuando con los escenarios.



Para activar las salidas tendréis que completar el porcentaje mínimo exigido. Claro que siempre podéis ir a por el 100%.



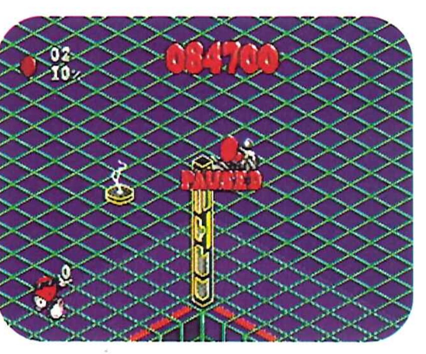
Los laberintos también son una parte importante de este juego. Aquí veis uno que se desarrolla en el género de las películas de terror.



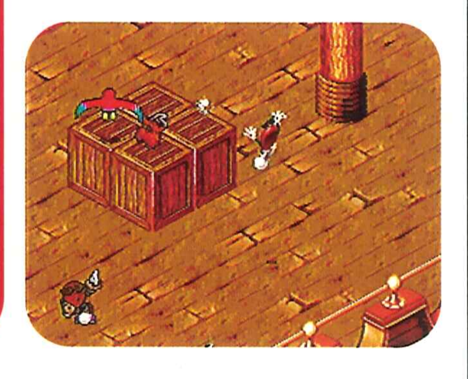
Nuestro orondo amigo deberá recorrer algunos de los escenarios más típicos de las películas de Hollywood: barcos piratas, castillos terroríficos, peligrosas minas...

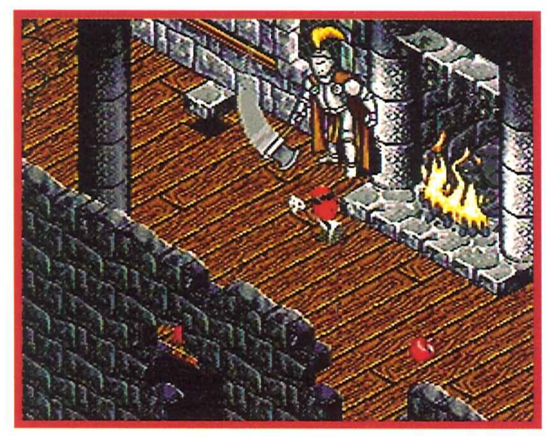


¿A qué os recuerda este escenario...? Efectivamente, rememora la trilogía de «Alien». Aquí, Spot se verá las caras con clones de los mencionados bichos. Por suerte, puede correr o dispararles, lo que prefiera.

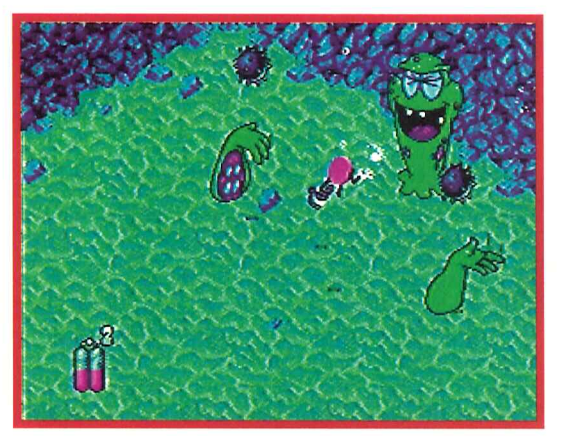


Si pulsáis el botón «start» pausaréis el juego y en pantalla obtendréis información de los resultados obtenidos hasta el momento. Porcentaje, puntos conseguidos, energía...



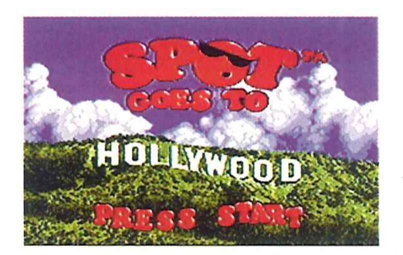


En la fase ambientada en las películas de terror, Cool Spot se encontrará con los ingredientes típicos del género, especialmente en los castillos encantados, que estarán poblados por todo tipo engendros, fantasmas y hasta alguna que otra armadura a la que le gusta gastar "bromitas" con su hacha.



Si hay algo tan habitual en los juegos de plataformas como los saltos, son los enemigos de final de fase. En «Spot goes to Hollywood» no faltan los peligrosos personajes como el que veis arriba, a los que el protagonista tendrá que enfrentarse para completar cada uno de los niveles.

Consola:	Mega Drive
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Virgin
Programación:	Eurocom
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	14 niveles
Niveles de dificultad:	3 niveles
Memoria:	24 megas



Gráficos: 91
La riqueza y el atractivo de los escenarios se suman al suave scroll que acompaña a la perfección a los rápidos movimientos del protagonista.

Sonido: 87
Un abundante repertorio de melodías, que se ajusta a la ambientación de cada género cinematográfico.

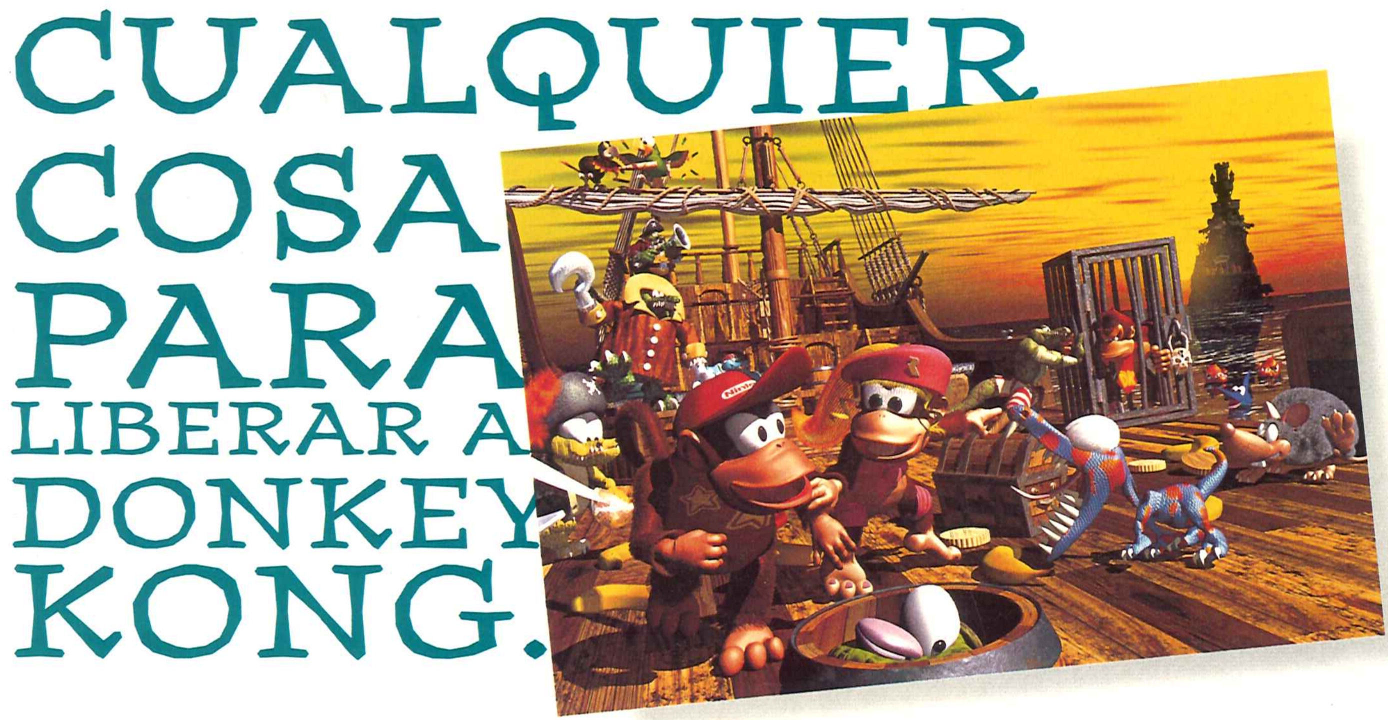
Jugabilidad: 89
Spot es rápido y sumamente manejable una vez que nos acostumbramos a saltar, correr y disparar con la perspectiva isométrica.

Diversión: 88
La excelente ambientación de cada nivel y el variado repertorio de situaciones consiguen despertar una creciente curiosidad por esta aventura. Curiosidad que veréis saciada demasiado pronto, ya que no tardaréis en acabaros el juego.

Valoración: 89
Virgin ha sabido crear un nuevo juego que está a la altura de lo que el simpático Spot se merece.
La riqueza y variedad de las situaciones inventadas consigue convertir a cada nivel en un reto diferente, en el que el jugador, además de valerse de las numerosas acciones que el personaje es capaz de llevar a cabo (saltar, correr y disparar), tendrá que afrontar otros retos como orientarse por laberintos o emplear el ingenio para resolver pequeñas pruebas de lógica.
La pega a tanto derroche de calidad es que los niveles resultan más bien cortos y el resultado hubiera sido "redondo" si el juego hubiera sido un poco más largo.

Ranking:
Spot goes to Hollywood
Light Crusader

TE ENFRENTARAS A TERRIBLES ENEMIGOS. SUBIRAS A BORDO DEL GALEON PIRATA. DESCUBRIRAS MUNDOS PERDIDOS. CUALQUIER COSA PARA LIBERAR A DONKEY KONG.



DONKEY KONG COUNTRY 2

LA LEYENDA CONTINUA MAS DIVERTIDA QUE NUNCA.

SI TODAVIA PIENSAS QUE DONKEY KONG COUNTRY 2 NO ES EL JUEGO MAS DIVERTIDO QUE HAS TENIDO EN TUS MANOS, ES QUE NO TIENES NI IDEA DE QUE VA. PONTE MANOS A LA OBRA Y SAL EN BUSCA DEL MITICO GORILA DE NINTENDO JUNTO A DIDDY Y DIXIE, PERO DATE PRISA. TIENES MAS DE 100 NIVELES COMPLETAMENTE NUEVOS CON MAS DIFICULTADES QUE NUNCA, ALUCINANTES ESCENARIOS, NUEVOS PROTAGONISTAS Y UNOS ENEMIGOS QUE VAN A HACER QUE LAS PASES CANUTAS ANTES DE ENCONTRAR A DONKEY KONG. ¡SI LE ENCUENTRAS!



Y POR SI FUERA POCO TAMBIEN PUEDES JUGAR CON DONKEY KONG EN TU GAMEBOY CON LA VERSION QUE HEMOS CREADO PARA LA PORTATIL: DONKEY KONG LAND.



TAPSA



Nintendo España, S.A.
Paseo de la Castellana, 39 - 28046 Madrid

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos, llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Virtua Fighter 2



Con toda la FUERZA del arcade

El departamento de desarrollo de Sega, AM#2, sigue empeñado en demostrarnos que Saturn es capaz de acoger en sus circuitos juegos idénticos a los que revolucionan los salones. Y desde luego, lo está consiguiendo.

«Virtua Fighter 2» pasa a ser, -hasta la llegada de «Sega Rally»-, la mejor conversión que se ha realizado de una recreativa para Saturn.Basta con ver estas imágenes para darse cuenta de que este juego alcanza una cotas de calidad que sólo pueden compararse con los juegos que pueblan los salones arcade. Y eso que «Virtua Fighter 2» perderá parte de su capacidad de sorpresa "por culpa" de Virtua Fighter Remix.

En este último ya pudimos comprobar el cambio de "look" que podían sufrir los luchadores si se les aplicaban las correspondientes texturas. En «Virtua Fighter 2» su aspecto es prácticamente el mismo, es decir, impresionante, aunque no innovador. Sin embargo, esta tercera secuela presenta los suficientes alicientes como para que esa circunstancia no resulte más que una mera anécdota.

Siguiendo con el apartado gráfico, es evidente que todo el protagonismo se lo llevan los nuevos escenarios, plagados de adornos y detalles perfectamente texturados.

Por fin se han acabado esos fondos vacíos que dejaban a los luchadores en medio de la nada. La combinación del nuevo aspecto de los personajes con los espectaculares escenarios ya nada tiene que ver con el original «Virtua Fighter». Ahora estamos ante un juego donde los polígonos permanecen ocultos para dar paso a la imaginación de los programadores.

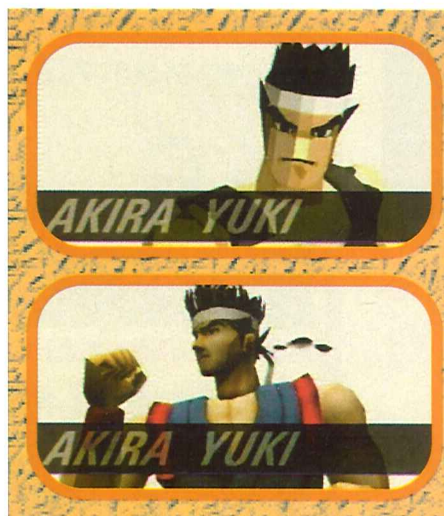
Por otro lado, y como ya sabréis los que conozcáis la máquina recreativa, hay otras novedades con respecto a la primera parte.

En primero lugar nos encontramos con dos nuevos

Así queda ahora el plantel en «Virtua Fighter 2», formado por diez luchadores. Además del nuevo "look" de los personajes conocidos, nos encontramos con la novedad de dos nuevos invitados, Shun y Lion.



La evolución de Akira



Y de todos los luchadores, por supuesto. AM#2 ha decidido mostrarnos en la «intro» del juego la transformación que han sufrido los luchadores desde el primer «VF» hasta esta última versión. Toda una evolución de la especie.





invitados, que se unen al anterior repertorio de luchadores, sumando esta vez diez en total. Además, todos los viejos conocidos cuentan ahora con nuevos golpes y movimientos, algunos de ellos realmente impresionantes.

Sega ha conseguido rozar la perfección con esta tercera entrega de «Virtua Fighter». A partir de ahora, todos los simuladores de lucha tendrán que imitarle.

Como viene siendo habitual, AM#2 ha querido también que esta versión doméstica incluya algunas opciones más que la recreativa, y por eso podemos encontrarnos hasta con seis modos de juego diferentes, que os aseguro constituyen todo un regalo para los jugadores, ya que pueden sacarle mucho más partido al juego del que ya de por sí ofrece por su extraordinaria calidad.

En definitiva, AM#2 ha completado con este «Virtua Fighter 2» un trabajo realmente soberbio, impresionante, que se coloca en lo más alto en el ranking de los juegos de lucha en versión doméstica.

Manuel del Campo



Todos los luchadores de la primera parte cuentan ahora con nuevos golpes y movimientos especiales, tan espectaculares como esta llave de Wolf.







La jugabilidad no ha variado apenas con respecto a «VF Remix»: era casi imposible superarla. Pero gráficamente las mejoras han sido más que notables.

Modos de juego a la carta





En «VF 2» os encontraréis con varios modos de juego, entre los que destacan el "Team Batlle Mode", una competición por equipos en el que cada jugador elige a sus luchadores, y el "Ranking Mode", en la que se valora al luchador por varios parámetros, como el tiempo que ha permanecido en el ring o los golpes especiales utilizados.

Los movimientos de los luchadores en «Virtua Fighter 2» son si cabe más fluidos y suaves que en «Virtua Fighter Remix». AM#2 ha puesto mucho empeño en lograr un nivel sublime.

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	LUCHA
Compañía:	SEGA
Programación:	AM#2 (SEGA)
Nº de jugadores:	1 ó 2 JUGADORES
Nº de fases:	10 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 95
La inclusión de nuevos escenarios y nuevos movimientos convierten al juego en una obra maestra a nivel gráfico.

SONIDO: 91
No ha variado mucho con respecto a la primera parte. Sigue manteniendo su calidad, a la altura del resto del juego.

JUGABILIDAD: 94
Impecable, como en todas las versiones anteriores. Se trata del juego que mejor interpreta la simulación pura de lucha "uno contra uno".

DIVERSIÓN: 94
La aparición de los nuevos luchadores y los seis modos de juego, se suman al resto de sus múltiples virtudes. Imprescindible.

VALORACIÓN: 94
La serie «Virtua Fighter» constituye un monumento a la simulación de lucha "uno contra uno". El equilibrio en todos los combates, las infinitas posibilidades de cada luchador o su componente de estrategia en el combate, se bastan y se sobran para colocarlo en los más alto de este género. En este sentido, « Virtua Fighter 2» poco podía mejorar, ya que resultaba casi imposible superar a su antecesor. Por eso, AM#2 ha apostado por pulir otros aspectos, y así, ha mejorado su nivel gráfico, ha incluido nuevos modos de juego, y más golpes y movimientos para los luchadores. Suficiente para convertirse en el mejor juego de lucha de la historia.

RANKING:

Virtua Fighter 2

Virtua Fighter Remix

Virtua Fighter

FIFA 96



No creo que a estas alturas nadie se atreva a discutir que la serie «Fifa Soccer» es la mejor que ha pasado por las consolas, en cuanto a juegos de fútbol se refiere.

Pero con la llegada de la Nueva Generación, los amantes de este tipo de juegos estábamos esperando algo realmente innovador, un nuevo simulador que rompiera con todo y marcara un nuevo hito en la andadura de este deporte por las consolas.

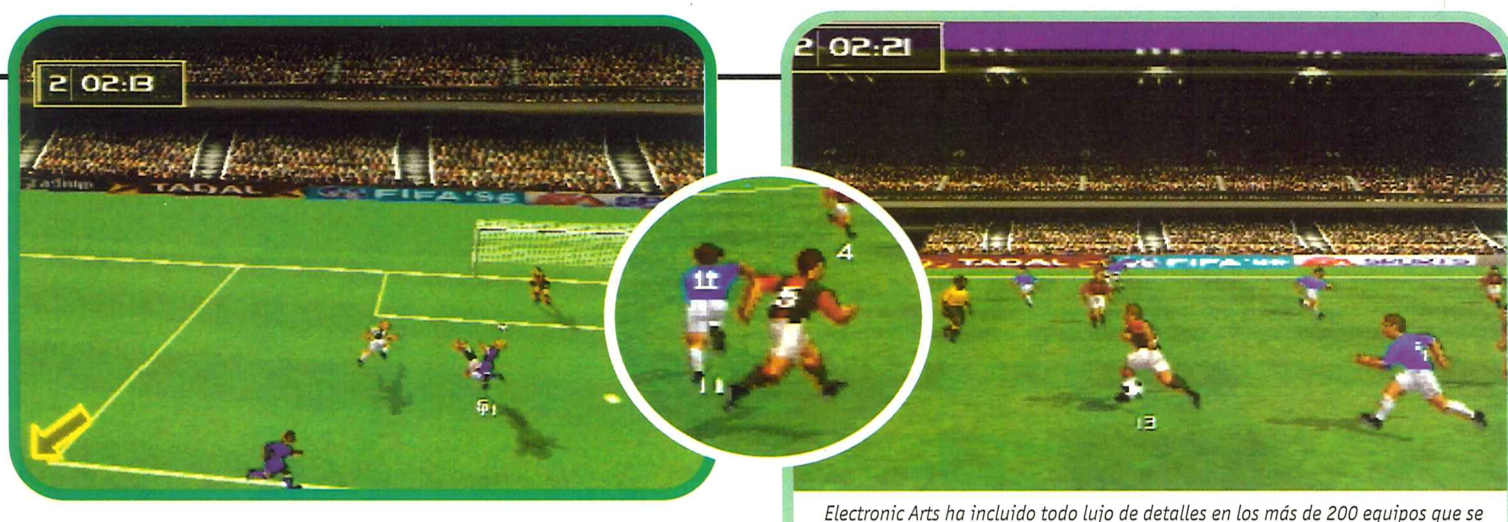
Pues bien, las espectativas se han cumplido y esta versión de «Fifa 96» para PlayStation es el no va más, todo un pulso a la realidad que alcanza un nuevo peldaño hacia la perfección.

Parece que Electronic Arts ha estado esperando la aparición de los potentes sistemas de Sony y Sega (la versión de Saturn también aparecerá en breve) para despacharse a gusto, realizando un juego que ofrece a los jugadores todo lo que pueden desear. Para ello, han recurrido a las potentes estaciones Silicon Graphics y le han dotado al juego de un apartado gráfico fuera de lo normal.

Los jugadores están formados mediante sprites pre-renderizados y todos sus movimientos se han realizado usando la técnica de Captura de Imágenes en Movimiento. Incluso se han incluido las características físicas de los jugadores reales (el color del pelo y piel). El resultado, te dejará con la boca abierta.

Como ya ocurriera en 3DO, el juego cuenta con siete cámaras diferentes, a elegir por el usuario, que pueden seguir el desarrollo del juego desde diferentes ángulos con una movilidad que ya quisieran las mejores cadenas de TV. Todo esto se une además a otros detalles como el de las texturas del terreno de juego o el

Esto sí que es FÚTBOL total

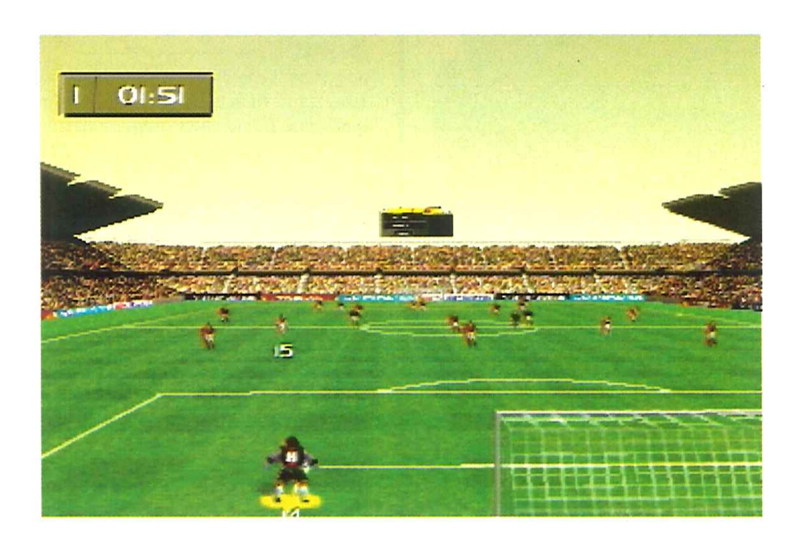


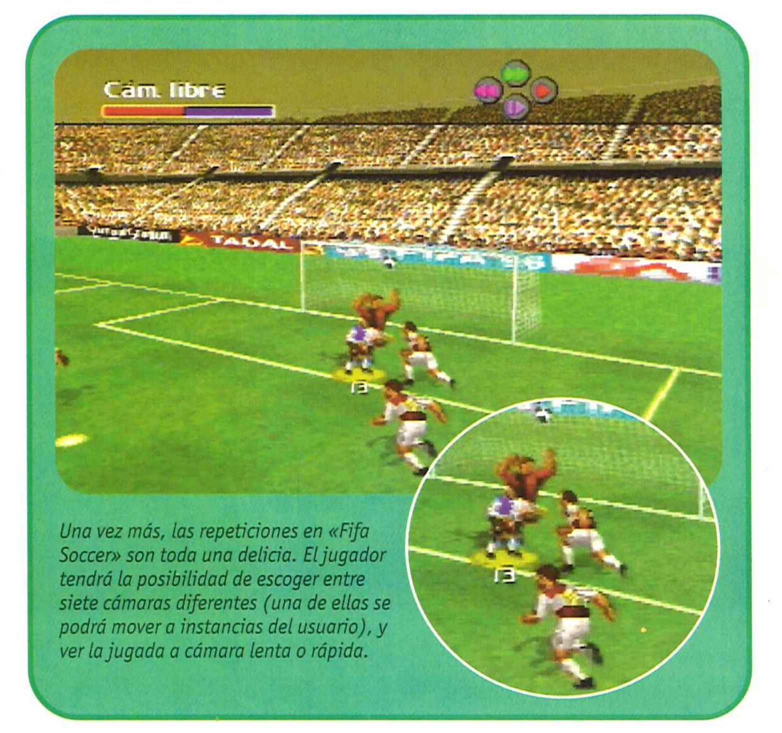
Electronic Arts ha incluido todo lujo de detalles en los más de 200 equipos que se encuentran representados en el juego. En sus indumentarias se pueden distinguir perfectamente los colores del club (los de verdad), así como el número en la espalda de cada jugador. En estas pantallas, Milán y Nápoles.

fantástico aspecto de los escenarios. Impresionante.

En cuanto al juego en sí EA ha apostado una vez más por la simulación pura, tratando de imitar lo más posible al fútbol real. El jugador tendrá que poner todo su empeño para llegar a controlar bien el juego de su equipo, pero cuando consiga llegar a un nivel mínimo, creerá estar en un estadio. O en la gloria.

Además, en esta ocasión EA ha incluido muchas más posibilidades en el juego, sobre todo en las acciones individuales ➤



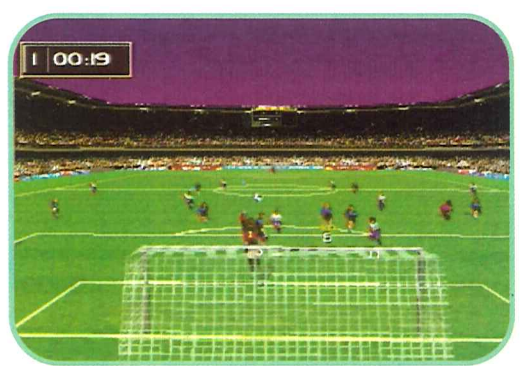


Una vez más, las repeticiones en «Fifa Soccer» son toda una delicia. El jugador tendrá la posibilidad de escoger entre siete cámaras diferentes (una de ellas se podrá mover a instancias del usuario), y ver la jugada a cámara lenta o rápida.

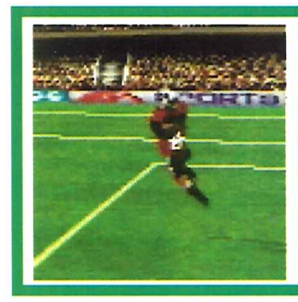


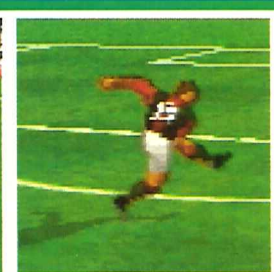
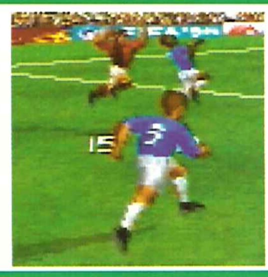
La obsesión por el detalle de EA ha propiciado que hasta el diseño de los estadios sea diferente en cada caso. Y lo mismo ocurre con las texturas y el color de los terrenos de juego.

«Fifa 96» es un simulador sorprendente. Todos los detalles tanto gráficos, como de sonido o de jugabilidad consiguen tal realismo que es como si controlaras un partido retransmitido por TV.



Cada una de las siete cámaras cuenta con una movilidad sensacional, capaz de mostrar al jugador las incidencias del partido desde ángulos realmente espectaculares.

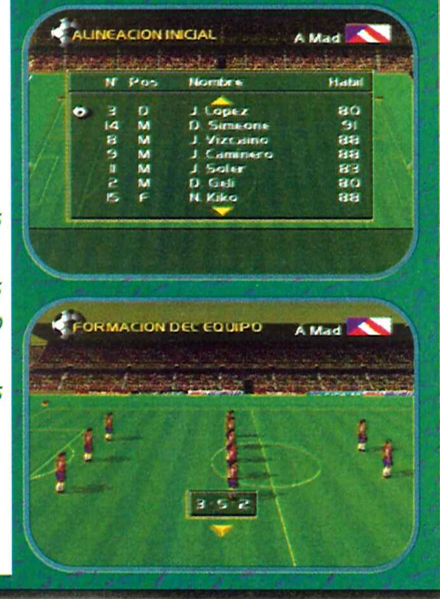



Esta es sólo una pequeña muestra de los infinitos cuadros de animación con los que cuentan los jugadores. Su movimiento es casi real.

El fútbol en tus manos

«Fifa 96» cuenta conde 11 ligas internacionales más un completo cuadro de selecciones nacionales, con los nombres reales de los jugadores que formaron parte de las ligas 94-95. Tampoco faltan algunas opciones estratégicas para que podáis convertiros además de en jugadores, en entrenadores.



Uno de los aspectos más destacados de este juego es la inclusión de la voz de un comentarista que irá narrando las jugadas. ¡El realismo será total!

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	ELECTRONIC ARTS
Programación:	EA SPORTS
Nº de jugadores:	MULTI TAP
Nº de fases:	TORNEOS
Niveles de dificultad:	2 NIVELES
Memoria:	CD





Hecho verídico. Estamos jugando a «Fifa 96» y pasa el director por delante del monitor: -¡A ver si dejamos de ver el fútbol en horas de trabajo! Y es que, es verdad, ¡de lejos es totalmente como si fuera la retransmisión de un partido real!





► de los jugadores y prácticamente todo lo que se os ocurra que se puede hacer en un terreno de juego, es posible en «Fifa 96»: se puede jugar al toque, pasar en largo, hacer paredes, buscar las bandas, rematar de mil formas diferentes, y así un larguísimo etcétera.

Por supuesto, como ya vimos en las versiones de 16 bit, el juego cuenta con un repertorio de 11 ligas internacionales, más un grupo de selecciones nacionales, con todos los equipos y los nombres reales de los jugadores para disputar torneos, play-offs o ligas enteras.

Esta nueva versión de «Fifa 96» supera con creces todo lo visto hasta el momento, y sólo es superado, aunque por muy poco, por la realidad.

Manuel del Campo



¿Y «Fifa 96» para Saturn?
Seguro que muchos de vosotros os estáis preguntando por la versión de este título para Saturn. Tranquilos, el próximo mes os ofreceremos información sobre él, pero os adelantamos que, por lo poco que hemos podido ver, se trata de un juego igualmente magistral.

GRÁFICOS: 95
Las siete cámaras, los zooms, el diseño de los jugadores y del estadio, el movimiento... todo, es casi casi perfecto.

SONIDO: 96
Jamás un juego deportivo había llegado a tales cotas. La inclusión del comentarista que utiliza los nombres reales es increíble.

JUGABILIDAD: 94
Al principio se hace difícil, como buen simulador, pero después las posibilidades son infinitas. ¡Esto es fútbol real!

DIVERSIÓN: 96
El sueño de todos los aficionados al fútbol. Su infinita calidad te puede mantener colocado en la máquina durante meses y meses.

VALORACIÓN: 96
Esta versión de «Fifa 96» es la culminación de la excelente trayectoria de un gran sello como es Electronic Arts Sports.
Y es que este juego puede ser considerado como una auténtica obra maestra. Y por muchas razones: por su extraordinaria calidad en todos y cada uno de sus apartados, por ofrecer novedades impensables hasta hace muy poco tiempo en un juego de fútbol, por alcanzar cotas de realismo increíbles y por permitir que el jugador pueda descubrir algo nuevo tras cada partida.
Es, -hasta que veamos la versión definitiva de este mismo título para Saturn-, el mejor simulador de fútbol jamás creado para una consola. De eso no cabe duda.

RANKING:
Fifa 96

Goal Storm



MIGHTY MORPHIN
POWER RANGERS
THE MOVIE

GAME GEAR











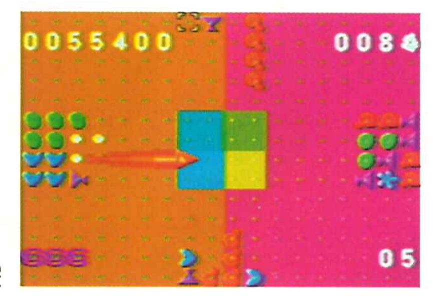
SEGA the GAME is NEVER Over.



MD

SN

Las ZOOP PIEZAS de la diversión



MD

SN

El juego arranca de forma sencilla. Un cuadrilátero central con una ficha "defensora" y cuatro columnas de fichas "invasoras" por cada lateral que se van acercando al centro de la pantalla. Siguiendo con el mismo número, son también cuatro los colores de las fichas: morado, verde, azul y rojo. El objetivo consiste en que ninguna columna de fichas alcance el cuadro central. Eso es todo.

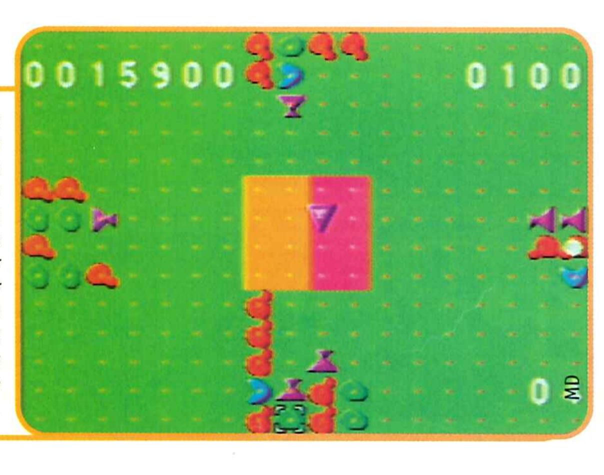
Sí, la cosa parece simple, ¿verdad?, pero este «Zoop» termina convirtiéndose en un jueguecito endiablado que puede volver loco a cualquiera. Si esto ocurre, llama a HookStone y a Viacom New Media, los responsables de este título.

El sistema del juego consiste

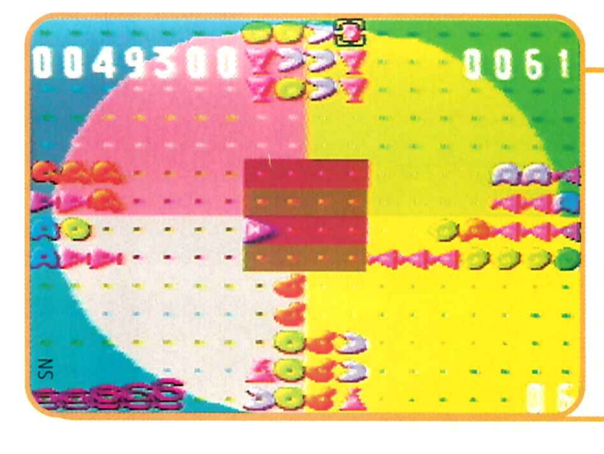
en que el jugador ha de desplazar la ficha del cuadrado central por toda su superficie y disparar a aquellas que sean del mismo color. Lo que ocurre es que esa ficha es camaleónica, vamos, que cambia de color cuando choca con una pieza de diferente tonalidad. Esto, que comienza siendo algo calmadito, termina alcanzando una tensión de vértigo, ya que según vayamos avanzando en el juego, irá aumentando la velocidad a la que se mueven las columnas laterales. Y si tenemos en cuenta que hay un total de 99 niveles... ¡imaginaos la velocidad que se puede llegar a alcanzar!. Añádele a todo esto un montón de items que modifican constantemente las condiciones del juego y obtendrás un cartucho que se convierte en una autentica "comedura de coco" de la que te resultará prácticamente imposible escapar.

Cruela de Vil

La gran ventaja de este programa reside en su extrema capacidad para enganchar desde el primer momento ya que su mecánica es tan simple como adictiva.

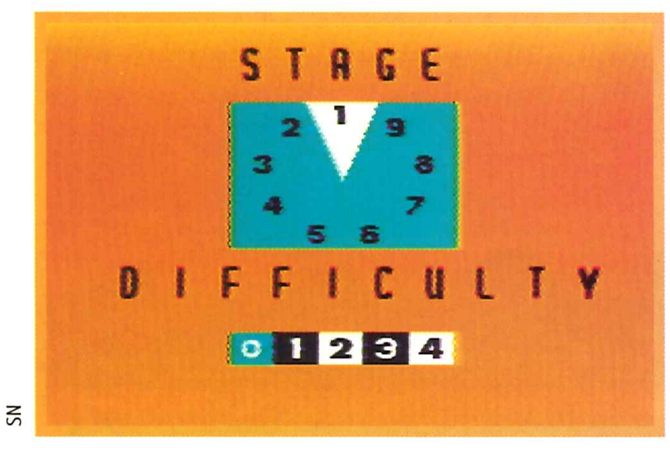


MD



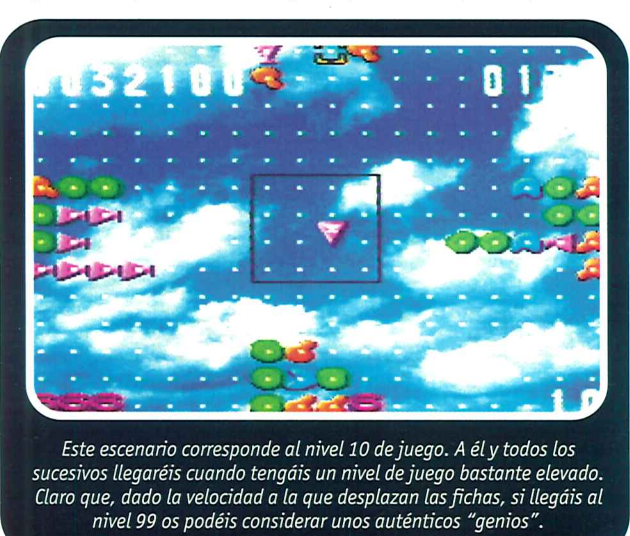
SN

A lo largo de las diferentes fases van apareciendo algunos items que, además de darle una mayor variedad al juego, consiguen que de vez en cuando puedas darte un pequeño respiro entre tanta tensión.

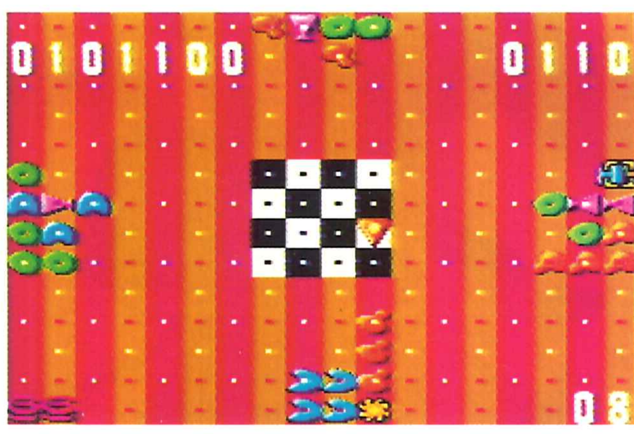


SN

Los nueve primeros escenarios los podéis seleccionar a vuestro gusto, aunque os recomendamos que no seáis impacientes y comencéis desde el primer nivel para ir dominando poco a poco este complicado puzzle.

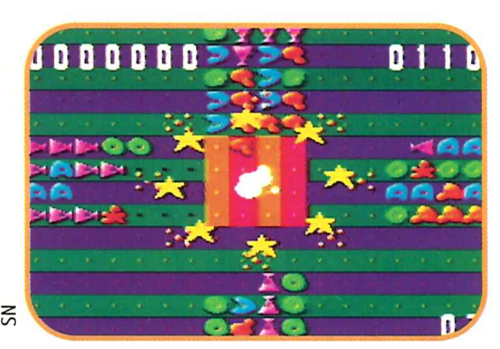


Este escenario corresponde al nivel 10 de juego. A él y todos los sucesivos llegaréis cuando tengáis un nivel de juego bastante elevado. Claro que, dado la velocidad a la que desplazan las fichas, si llegáis al nivel 99 os podéis considerar unos auténticos "genios".



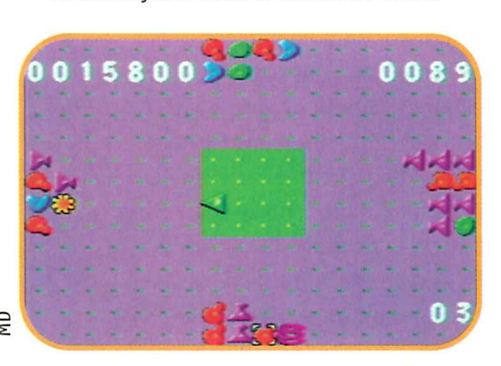
SN

A medida que vayáis alcanzando niveles de dificultad mayores, las piezas se moverán a mayor velocidad. Para compensar, también os ofrecerán más variedad de items que os ayudarán a conseguir vuestro objetivo.



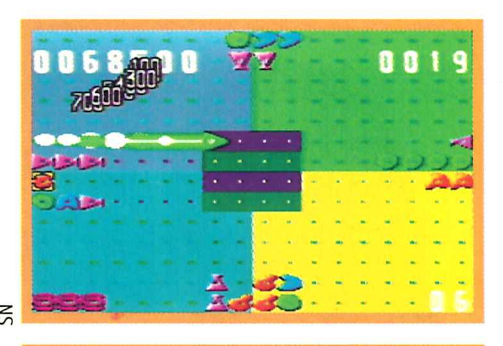
SN

La partida habrá finalizado en el momento que una columna de fichas invada el cuadrilátero central.

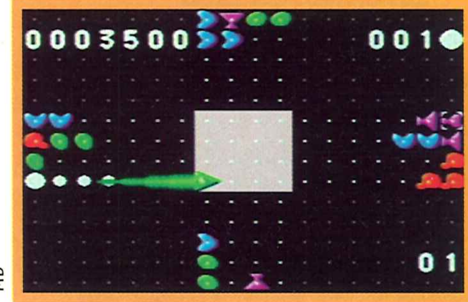


MD

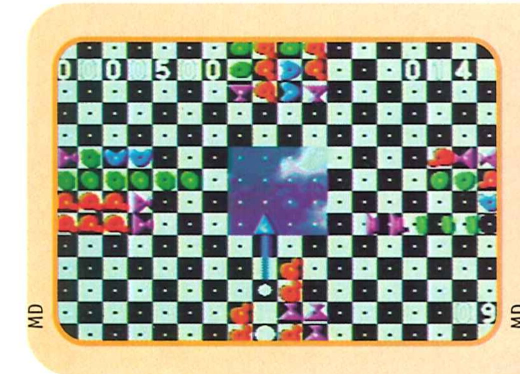
«Zoop» nace con la vocación de convertirse en un nuevo mito de los juegos de inteligencia.



SN



MD



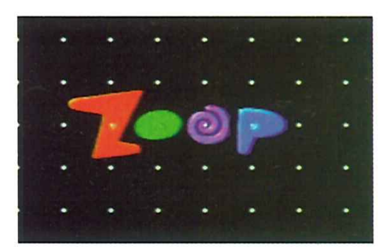
MD



MD

Es importante que no perdáis la calma aunque veáis que las columnas de fichas crecen como la espuma. Un poco de ingenio y buenos reflejos os salvarán.

Consola:	S.N-MD
Tipo:	Inteligencia
Compañía:	Viacom New Media
Programación:	Hookstone
Nº de jugadores:	1 Jugador
Nº de fases:	99 niveles
Niveles de dificultad:	5 niveles
Memoria:	4 megas



Gráficos: 73
Son la simpleza personificada pero dado el tipo de juego, se le pasa por alto. Los de Super Nintendo están un poco mejor.

Sonido: 83
Las melodías están porque tienen que estar y no pretenden robarle protagonismo a la mecánica del cartucho.

Jugabilidad: 90
He aquí donde «Zoop» se despunta y se convierte en la manejabilidad elevada a la enésima potencia. Eso sí, es tan rápido que llega un momento que no se da a basto.

Diversión: 92
«Zoop» o cómo la idea más simple del mundo puede dejarte pegado a la consola durante horas y horas.

Valoración: 91
En este cartucho ocurre lo que suele pasar con todos los juegos de "inteligencia": los gráficos y el sonido pasan a ocupar un lugar secundario y todo el peso del juego recae únicamente en su capacidad de enganche.
Pues bien, partiendo de esta premisa, «Zoop», con una jugabilidad a prueba de bomba, es capaz de "picar" a cualquier tipo de jugador, ya sea al más fanático de este tipo de cartuchos o al paseante despistado que, sencillamente, haya tenido la "desgracia" de pasar por casualidad ante una consola con este cartucho cargado.
Adictivo cien por cien, tiene todos los ingredientes para convertirse en un clásico del genero.
¡Ah! Y todo lo dicho se le puede aplicar tanto a la versión de Super Nintendo como a la de Mega Drive, pues ambas son prácticamente idénticas.

Ranking:

Tetris & Dr. Mario

Zoop

Dr. Robotnik's M.B.M.







Al ritmo de una cañera banda sonora, ocho bestias de la lucha americana se han colado en Mega Drive luciendo con desparpajo su digitalizada presencia.

Cómo no, Acclaim ha sido la encargada de reunirlos y animarlos, consiguiendo que su manera de actuar refresque muy mucho la imagen pesada, sosa y escasamente atractiva de los anteriores wrestling.

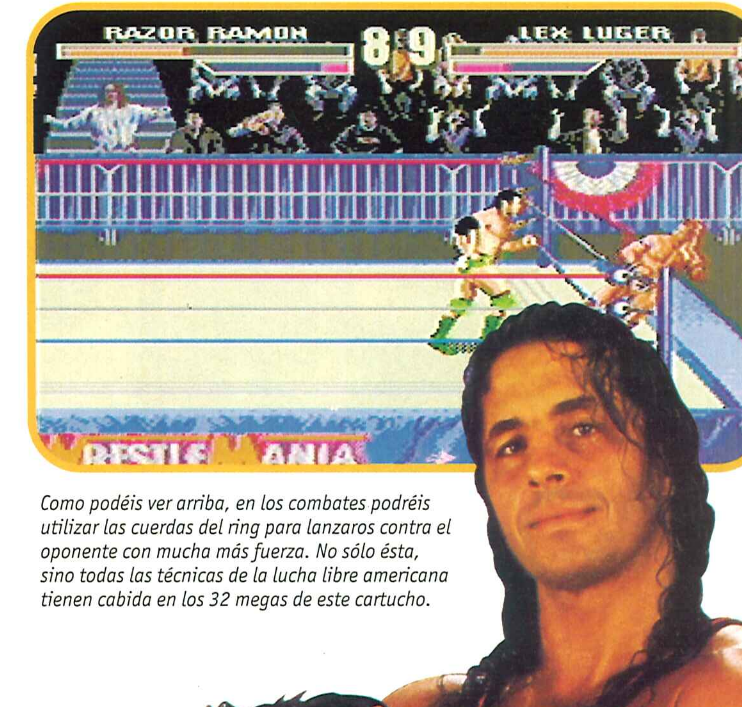
Los dos factores determinantes que hacen a este «WWF» distinto a los demás son los gráficos y la animación. Dos factores que no sólo favorecen el aspecto visual sino que, además, permiten un control fácil y jugable.

Cada uno de los ocho personajes oculta varios golpes especiales y una buena colección de "combos" que pueden dejar sin aliento al rival en un momento. Por supuesto incorpora otros elementos característicos de este curioso deporte americano, como son los combates de tres contra uno, dos contra dos o dos contra uno, o el permitir la utilización de los elementos del ring. Lo cierto es que se ha sabido transmitir a la perfección el humor y la ironía que provocan estos estrambóticos combates.

«WWF» posee cuatro modos de juego, dos para un jugador y otros dos para dos jugadores. Si estamos solos podremos optar entre el título intercontinental o el mundial, que se diferencian en el número de contrincantes a batir y en su ritmo de aparición. En el caso de ser dos amigos las opciones pasan por batirse uno contra otro o aunar esfuerzos frente a otros equipos.

Sea cual sea el modo elegido os encontraréis con un juego muy bien realizado en todos los aspectos y que ha captado a la perfección la "filosofía" de este extraño deporte-espectáculo.

Teniente Ripley



Como podéis ver arriba, en los combates podréis utilizar las cuerdas del ring para lanzaros contra el oponente con mucha más fuerza. No sólo ésta, sino todas las técnicas de la lucha libre americana tienen cabida en los 32 megas de este cartucho.



BESTIAJOS digitalizados



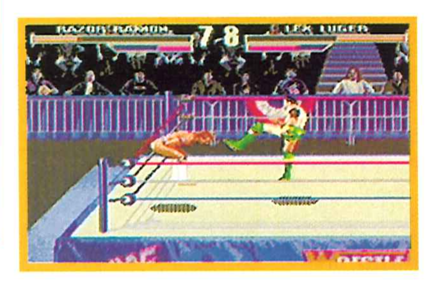
La misma pantalla en la que se eligen los luchadores permite configurar los botones del pad. Aunque lo ideal es jugar con un pad de seis botones, también tenéis la posibilidad de adaptar la mayoría de los movimientos a los tres botones del pad tradicional.





Este juego no pretende ser un ejemplo de realismo. Es cierto que mantiene los tradicionales movimientos de este "deporte", pero también añade golpes especiales imposibles como el de un puño de fuego) y otros detalles cargados de sentido del humor como es el golpe con el que se le vacían los bosillos al rival y empiezan a caer todo tipo de objetos por el cuadrilátero.

Los aficionados a este curioso deporte encontrarán en «WWF» el mejor juego de wrestling visto hasta la fecha.



Divertirse haciendo el animal

Este tipo de lucha no sigue la línea tradicional del género. Por un lado está la libertad absoluta de movimientos en el cuadrilátero y por otro el curioso estilo de los golpes. La mecánica del juego os permitirá usar los elementos normales del ring e incluso saltar fuera de él. Además, se incluyen explosivas combinaciones de golpes de resultados demoledores.



Agarrar al rival de la cabeza permite despacharse a gusto a la hora de repartir todo tipo de golpes bajos.



Para vencer puede que os haga falta hacer una demostración de peso subiendo a uno de los pilares del ring.



Pocas cosas tan típicas del catch como un luchador volando por los aires para propinar una espectacular patada.



Los combos puede tener resultados tan poco naturales como el de un luchador por los aires por un simple puñetazo.

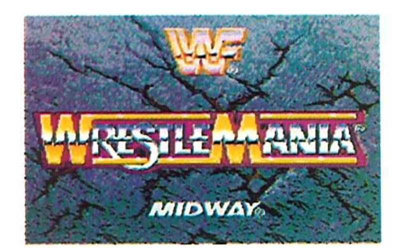


En esta situación sólo se puede esperar a ver si se nos arroja fuera o dentro del ring. Eso sí, hay que levantarse rápido.



Quedarse tirado en la lona sólo puede servir para que los rivales se te arrojen encima como buitres.

Consola:	MEGA DRIVE
Tipo:	ARCADE
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	SCULPTURE
Nº de jugadores:	1 Ó 2 JUGADORES
Nº de fases:	8 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	5 NIVELES
Memoria:	32 MEGAS



GRÁFICOS: 85
Buenas digitalizaciones de los personajes y el público. Sin embargo no hay muchos personajes y son un poco pequeños.

SONIDO: 83
Las voces digitalizadas y la cañera banda sonora ayudan a entrar en este extraño espectáculo de marcado sabor yanqui.

JUGABILIDAD: 82
Cuesta un poco hacerse con todos los movimientos de los personajes, pero después se hace lo bastante fácil como aprovechar todo tipo de rutinas de ataque.

DIVERSIÓN: 80
Una manera alocada de entender el género e la lucha. Si te gusta el wrestling, encontrarás en este juego muchos alicientes. Como siempre, con dos jugadores resulta mucho más divertido.

VALORACIÓN: 82
Este tema no es muy popular en nuestro país y hasta ahora tampoco habíamos podido disfrutar de un videojuego de wrestling realmente interesante.
Acclaim ha conseguido solucionar el segundo problema -el primero es casi insalvable-, poniendo dentro de su digitalizada línea unos personajes realistas, bien animados y dotados de espectaculares golpes especiales. No deja de ser la parafernalia de siempre, pero ahora está mucho mejor realizada y resulta mucho más jugable. De todos modos, sigue siendo un juego para un público muy concreto que guste de la lucha americana.

RANKING:
WWF The Arcade Game
Slam Master
Rage in the Cage

Operación trueno 2ª parte

«Thunderhawk» ha sido uno de los mejores programas que han aparecido para Mega CD. Y todo gracias a Core, una de las pocas compañías que ha sabido inventar cosas nuevas para ese soporte. Pero a todos nos quedó la sensación de que se trataba de un programa que, contando con las condiciones adecuadas, podía dar aún mucho más de sí.

Esas condiciones parecen haberse dado en Saturn y PlayStation, y Core ha decidido obsequiarnos con una nueva versión de aquel gran juego.

Para no ser menos que otras compañías, Core ha apostado decididamente por los polígonos, de modo que el entorno 3-D está ahora mucho más logrado, destacando sobre todo la calidad y el enorme tamaño de los vehículos enemigos. Otros aspectos, como las texturas aplicadas a los escenarios -vistosas pero bastante irreales- o el baile de escenarios y enemigos que se produce al fondo de la pantalla en algunas ocasiones, pueden ser un poco más cuestionables. En cualquier caso, el aspecto gráfico del juego es, en general, sobresaliente.

El desarrollo del juego apenas ha variado con respecto al original. «Thunderhawk 2» vuelve a presentarnos una simulación de combate -aunque está más cerca del estilo arcade que de la pura simulación-, protagonizada por un helicóptero de guerra en la que el jugador maneja con libertad total todos sus controles para dirigirse allá donde tenga que cumplir con su objetivo. Todo esto sucede a lo largo de 26 dificilísimas misiones que incluyen encargos que van desde la aniquilación de una base enemiga, hasta la protección de un convoy de camiones o barcos. Aunque el objetivo básico es siempre enfrentarse al ejército rival, Core se las ha ingeniado para que cada misión parezca completamente distinta a la anterior.

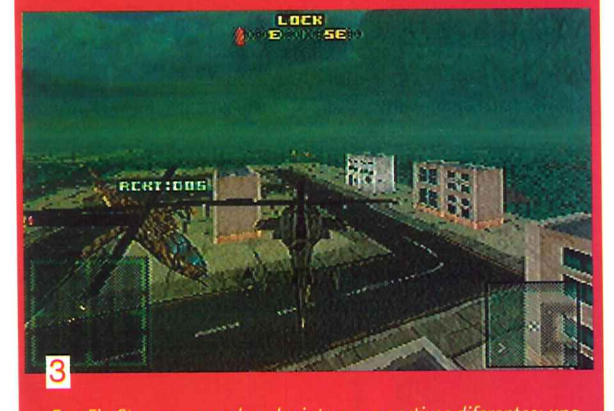
«Thunderhawk 2» es pura acción y posee todos los alicientes técnicos y jugables, para agradar a los jugones más exigentes. Eso sí, con una dificultad a prueba de los pilotos más expertos.

Manuel del Campo



SEGASATURN

La compañía británica Core vuelve con su clásico «Thunderhwak» en dos versiones magistrales -e idénticas-, para Saturn y PlayStation.

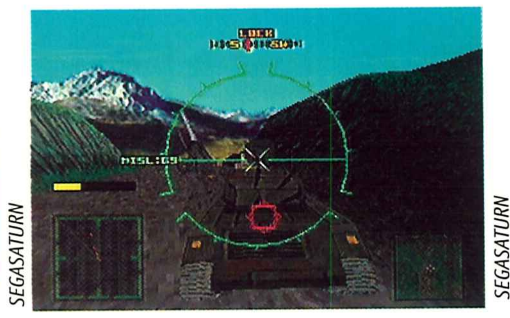


En «FireStorm» se pueden elegir tres perspectivas diferentes: una desde el interior de la cabina con los mandos a la vista (1), otra desde el interior pero sin verse los controles (2) y una tercera en la que vemos la parte posterior del helicóptero (3).



SEGASATURN

El ejercito enemigo de «Firestorm» cuenta con unos efectivos muy variados. Podemos encontrarnos con helicópteros similares al nuestro, tanques y carros blindados, cañones anti-aéreos, lanza misiles, barcos destructores, y hasta aviones de guerra. Cada uno de ellos supone un serio escollo en las misiones.



SEGASATURN



SEGASATURN



SEGASATURN



El armamento de Thunderhawk.

Nuestro helicóptero, como es lógico, dispone de un completo arsenal que consta del armamento más sofisticado: ametralladora (la única con munición ilimitada), misíles guiados, torpedos, y en algunos casos, bombas súper potentes para destruir objetivos tan sólidos como el puente que podeis ver en esta pantalla.

Como sucedía en la versión de Mega CD, Core permite al jugador seleccionar voluntariamente la campaña por la cual quiere empezar. Una vez en ella, deberá ir completando las sucesivas misiones.



SELECT OPERATION
S.AMERICA
ARMS RUNNING
PLAYSTATION

Al no disponer de un armamento pesado muy numeroso, es aconsejable reservarlo para los objetivos primarios. En los enfrentamientos con el ejercito enemigo, la ametralladora se convertirá en vuestro mayor aliado. Aprended a usarla con destreza.

LOCK
MISL:08
PRIMARY
PLAYSTATION

En cada misión habrá una serie de objetivos primarios estrictamente señalados por el alto mando antes de despegar. En plena batalla, serán mostrados como veis en esta pantalla.



El helicóptero protagonista tiene una gran capacidad de aguante, pero también tiene sus límites. La barra situada en el lado izquierdo nos muestra el estado de su blindaje.

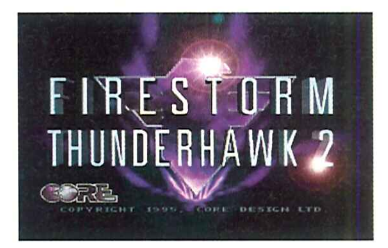






El nivel de detalle en algunos objetivos enemigos es realmente asombroso. Core ha recurrido a los polígonos para conseguir el mayor realismo posible, y al mismo tiempo, proporcionar al escenario un pertinente efecto tridimensional. El resultado final hace justicia a tanto esfuerzo de programación.

Consola: SATURN Y PLAYSTATION
Tipo: SIMULACIÓN DE COMBATE
Compañía: CORE
Programación: CORE
Nº de jugadores: 1 JUGADOR
Nº de fases: 26 MISIONES
Niveles de dificultad: 3 NIVELES
Memoria: CD



GRÁFICOS: 89
El aspecto general es excelente, y destaca el diseño y tamaño de todos los vehículos. Sólo fallan las texturas del terreno y el baile de formas al fondo de la pantalla.

SONIDO: 93
Espectacular, tanto en lo referente a los efectos de sonido como a las voces digitalizadas. La potente banda sonora tampoco se queda atrás.

JUGABILIDAD: 91
Aunque pueda parecer algo difícil, se trata de un programa que permite desplegar todas las habilidades del jugador. Un reto y una gozada al mismo tiempo.

DIVERSIÓN: 92
La variedad y cantidad de misiones, junto con los tres niveles de dificultad parecen más que suficientes para mantener su interés por mucho tiempo.

VALORACIÓN: 92
Core no ha hecho sino remodelar su juego de Mega CD adaptándolo a las posibilidades de los nuevos soportes de Sega y Sony. El resultado en ambos es sobresaliente, a pesar de que algunos detalles, -sobre todo en el apartado gráfico-, sean cuestionables.
Se trata de un arcade en el mejor sentido de la palabra, que huye de la simulación pura, y se decanta por la acción desenfrenada sin excesivas complicaciones a la hora de hacerse con el juego. Eso sí, Core ha incluido una serie de misiones que resultan bastante difíciles (por la potencia del enemigo) incluso en el nivel más sencillo. Todo un reto para los buenos jugadores.

RANKING:
Firestorm
Warhawk


SEGA the
GAME is NEVER
Over.
CLASIFICADAS "X"
PRECIO RECOMENDADO
19.900ptas.
MEGA DRIVE 32X
LO MAS CALIENTE DE ESTE INVIERNO
ESTAS IMAGENES PUEDEN HERIR TU SENSIBILIDAD
FIFA SOCCER 96
Virtua Fighter
MEGA DRIVE
32X
MANTENER FUERA DEL ALCANCE DE LOS NIÑOS

Novedades

Mega 32X



Darxide



El Guardián del espacio





Al recoger cualquier objeto o recibir un impacto, aparecerá un mensaje como éste en pantalla poniéndonos al tanto de la acción realizada y de sus consecuencias. Tanto el texto de los mensajes como las voces están traducidos al castellano.

Un espacio oscuro y hostil sirve de escenario para que los usuarios de MD32X prueben su puntería.

«Darxide» recupera el típico argumento de la galaxia en guerra para ofrecernos la posibilidad de poner a prueba nuestros reflejos en una lucha sin cuartel contra naves alienígenas, tormentas de meteoritos y humanos en apuros.

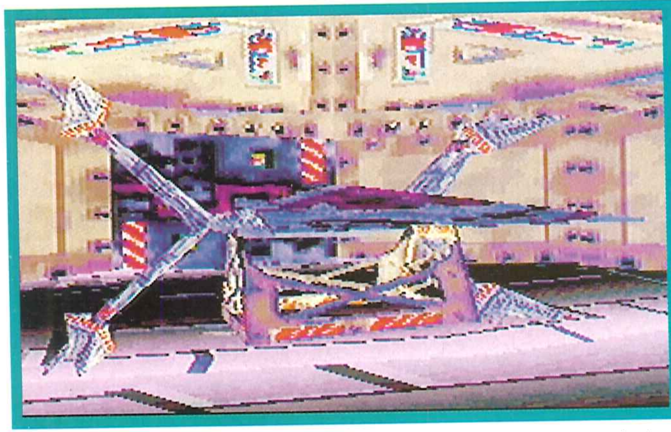
El compacto sitúa al jugador en una curiosa posición con respecto a su nave. El marco de la pantalla emula el cuadro de mandos, mostrando las informaciones básicas (escudos, velocidad, blancos...) por toda la cabina. Sin embargo el jugador no va dentro de la cabina, ya que no deja de ver a su nave en ningún momento. Es decir, que se mezcla el espectacular efecto de una perspectiva subjetiva con la comodidad y facilidad de manejo de una exterior.

La base del juego es ir superando las misiones que se van proponiendo. Se empieza con situaciones más o menos simples como destruir meteoritos, y después se van sumando naves alienígenas, a las que también hay que hacer desaparecer del espacio. Cada fase no es más que la incorporación de nuevos elementos a lo que hemos hecho antes. Y todo ello con un tiempo límite muy escaso que nos obliga a no cometer errores y a reaccionar rápido ante cualquier situación que se plantee.

En las primeras partidas esta repetición puede hacerse pesada, pero poco a poco en el juego se van incluyendo nuevos alicientes, armas y opciones y se acaba conviertiendo en un reto personal.

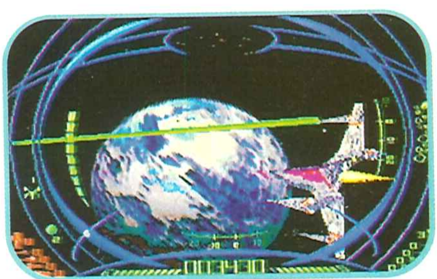
La calidad gráfica cumple con sus objetivos, haciendo evolucionar por la pantalla naves detalladas y bien definidas, junto a preciosos asteriodes y planetas texturados. Además, la suavidad del scroll permite un movimiento fluido de la nave huyendo de bandazos o cambios bruscos de plano.

Teniente Ripley

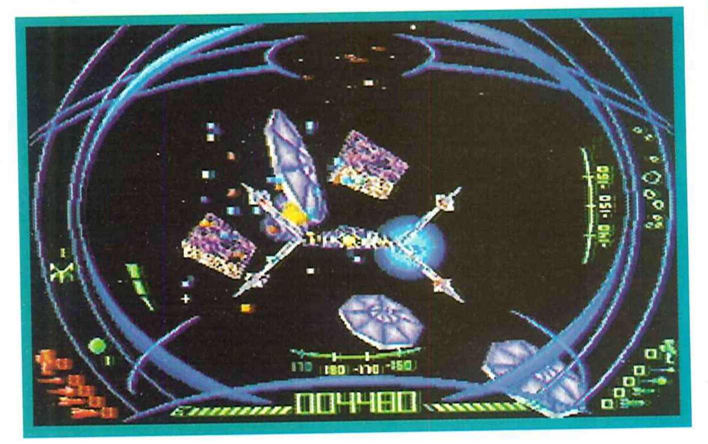


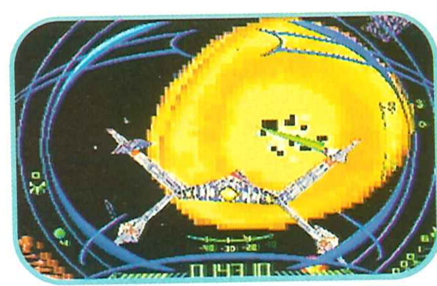
Al principio y al final de cada misión disfrutaremos de las escenas de aterrizaje o despegue de nuestra nave. En este caso se dan también instrucciones de la fase.





Al realizar giros pronunciados nuestra nave rota en pantalla mostrando una vista lateral casi completa.







¿Recordáis un juego llamado «Asteroids»? Pues coged la idea básica, ponedle un montón de avances técnicos y gráficos y una buena serie de nuevos elementos y obtendréis este «Darxide»

Lo que debes coger, salvar o destruir

A lo largo y ancho del juego encontraréis muy diversos elementos que provocarán diferentes efectos y que requerirán un tratamiento especial para cada caso. Habrá objetos estáticos, asteroides a la deriva, mineros a rescatar...





Los **asteroides** son una constante. Hay que destruirlos todos.

Las **torretas** disparan sin pausa y se desplazan aleatoriamente.

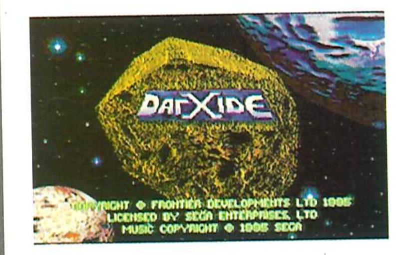
Algunas misiones obligan a proteger **transportes** civiles.

Hay diversas naves **alienígenas** con movimientos rápidos y gran puntería.

La **energía** para armas y escudos permanece fija en el espacio.

Hay que salvar a los **mineros** que flotan tras destruir los asteroides.

Consola:	MEGA DRIVE 32X
Tipo:	SHOOT'EM UP
Compañía:	SEGA
Programación:	FEATURE
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	—
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	32 MEGAS



GRÁFICOS: 87
La poca variedad de enemigos y la oscuridad de los fondos le restan puntos. Sin embargo es un juego espectacular y muy cuidado técnicamente.

SONIDO: 90
La banda sonora es trepidante, pero los más llamativo son los gritos de las personas o los avisos de las computadoras traducidos al español.

JUGABILIDAD: 88
El buen manejo de la nave requiere práctica para superar los niveles más difíciles. Sin embargo se deja jugar desde el primer momento, "picando" al jugador.

DIVERSIÓN: 87
La base de la diversión y adicción de este juego es el reto personal. La poca variación inicial de las misiones puede cansar al jugador que no tenga el shoot'em up entre sus géneros preferidos.

VALORACIÓN: 87
Darxide se presenta como un mata-mata trepidante, con una nave que se controla a las mil maravillas y con un planteamiento soberbio de perspectivas. La primera misión caldea el ambiente preparándote para un juego divertido, adictivo y espectacular. Por desgracia las ansias van apagádose cuando te das cuenta de que las fases se suceden con pocas variaciones. Llega un momento que por un lado quieres seguir jugando y por otro piensas que ya lo has visto todo. Las ganas de saber qué viene después consiguen imponerse.

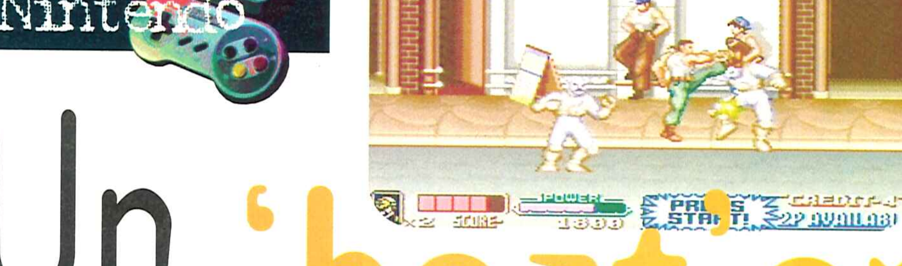
RANKING:

Darxide

Stellar Assault

Star Wars Arcade







Un 'beat'em up' lleno de color



Antes de iniciar cada una de las siete fases tendréis la posibilidad de elegir a vuestro Ranger. Una buena idea que da agilidad al juego y permite probar las habilidades de todos los miembros de este singular grupo.

De la mano de Bandai llega hasta Super Nintendo este esperado cartucho que refleja las aventuras de los que posiblemente son en estos momentos los personajes más populares entre la juventud española y de parte del extranjero.

Y como los Power Rangers son unos luchadores natos y lo que más les motiva en la vida es repartir... justicia, necesitaban un cartucho en el que pudieran desplegar a fondo todas sus habilidades.

Esto es precisamente lo que han encontrado en este 'beat'em up' de desarrollo horizontal que cuenta con Iván Ooze -el nuevo archienemigo de los Rangers- como invitado especial.

Pero antes de encontrarse con el malo de Ooze en la séptima fase, nuestros protagonistas tendrán que recorrer otros seis escenarios repletos de enemigos a los que deberán eliminar sistemáticamente para poder seguir avanzando.

Un detalle que adquiere fundamental importancia

en este «Power rangers The Movie» son los items. Resulta que contáis con dos barras, una destinada a la energía y otra para indicar vuestro nivel de poder. Pues bien, cada enemigo derrotado os obsequiará con un icono en forma de rayo destinado a cargar esa segunda barra.

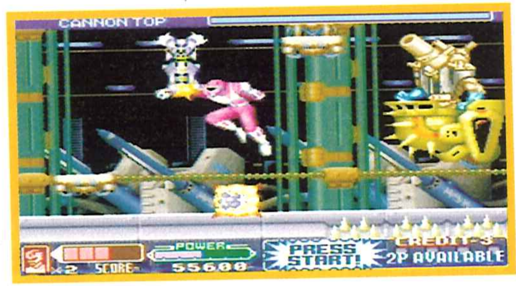
Esta barra de poder permite, en primer lugar, que el personaje elegido se "metamorfosee" en el correspondiente Ranger y una vez realizada esta operación, ofrece la posibilidad de que emplee su «power arma».

Sobra decir que a vuestra disposición tenéis a los seis Power Rangers y que, además, al comienzo de cada fase se os ofrece la posibilidad de cambiar de personaje.

Cruela de Vil







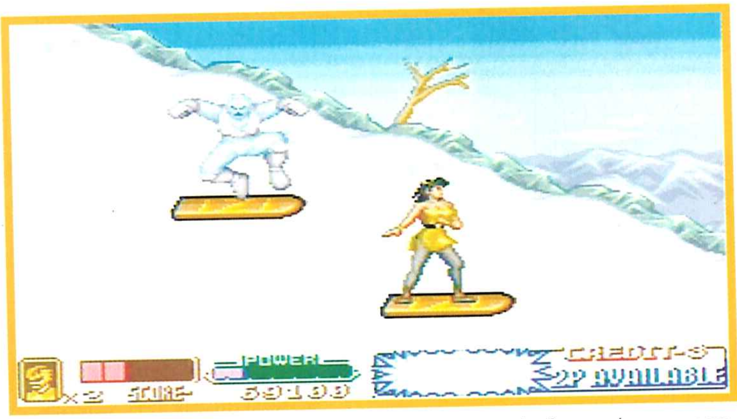
La segunda barra de energía es la marcada como «power». Cada vez que la rellenéis mejoraréis vuestras aptitudes.





Los enemigos aparecen en dos planos, como podéis observar en la imagen de la derecha. Con los botones «L» y «R» vosotros también podréis cambiar el plano para pelar.

Power Rangers protagonizan un juego entretenido, bien hecho, correcto, pero que gustará más bien a los incondicionales de la serie.



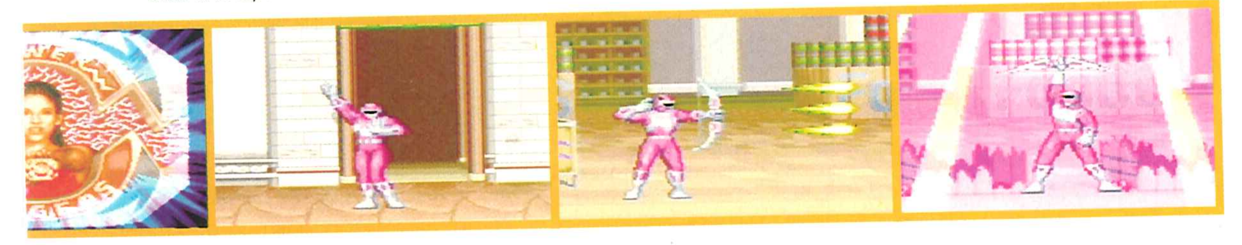
El desarrollo de scroll horizontal del juego varía un poco en dos fases en las que, como vemos, tendremos que movernos sobre la nieve subidos en un skate.



Iván Ooze os aguarda impaciente en la séptima fase, pero si lográis derrotarle todavía os espera un nuevo reto: salir de su fortaleza en 99 segundos.







Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	BEAT'EM UP
Compañía:	BANDAI
Programación:	BANDAI
Nº de jugadores:	1 ó 2 JUGADORES
Nº de fases:	7 NIVELES
Niveles de dificultad:	2 NIVELES
Memoria:	12 MEGAS





GRÁFICOS: 80
Personajes de buen tamaño deambulan por escenarios que presentan un adecuado repertorio de situaciones.

SONIDO: 79
La melodía «de guerra» que pone la nota musical a la serie es la que se utiliza para animar el cartucho.

JUGABILIDAD: 79
Dispone de un respetable repertorio de habilidades que no resultan complicadas a la hora de llevarlas a la práctica.

DIVERSIÓN: 80
El cartucho resultará muy interesante para todos los aficionados a los Rangers que se encontrarán con un beat'em up a la medida de sus ídolos.

VALORACIÓN: 79
La mecánica habitual de los beat'em up se pone al servicio de la «powermanía» en un cartucho que cumple con dignidad su cometido e incluso presenta algún que otro detalle interesantes, como el hecho de que cada personaje comience a luchar «vestido de calle» y que tengamos que conseguir sus habilidades a base de recoger items. Por otro lado, el habitual desarrollo de juego horizontal a base de eliminar a todos los enemigos que aparecen en pantalla, se ve animado por un par de niveles que, a base de ski y surf, rompen la tónica general. Los Power Rangers llegan a Super Nintendo con un juego correcto que gustará sobre todo a su legión de seguidores.

RANKING:

Power Rangers The Movie

Batman Forever

Separation Anxiety



IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS

Plataformas muy tradicionales

US Gold nos adelanta las olimpiadas con un juego de plataformas entretenido, pero escasamente innovador.

Se trata de que Izzy, la mascota de los juegos de Atalanta, tiene que encontrar los cinco anillos olímpicos y luego encender la antorcha, que ha sido apagada por las fuerzas malignas. Para lograrlo ha de recorrer unas tierras fantásticas y encontrar el modo de salir hacia el mundo de los humanos.

Su viaje será una sucesión de pruebas de habilidad con escasos enemigos y saltar y encontrar el camino correcto dentro de mapeados multidireccionales será su principal problema.

Para darle más alicientes al juego existen unas pruebas llamadas Retos de los Ancianos, a las que sólo se puede acceder completando el nivel en un tiempo de récord. Dos de los anillos olímpicos se encuentran en estas fase de bonus, por lo que conseguir una buena puntuación en el mínimo tiempo posible se convierte en una necesidad para acabar el juego.

Gráficamente, «Izzy's Quest» tampoco aporta nada especialmente innovador. La animación de la mascota es buena, pero los escenarios y enemigos son un poco monótonos y dejan poco lugar para la sorpresa.

La imagen del personaje y su facultad para transformase atraerán, sobre todo, a los más jóvenes de la casa o a los no iniciados, quienes encontrarán un cartucho hecho a su medida.

Teniente Ripley



En esta pantalla podéis ver varios elementos importantes del juego. Primero la antorcha que hace las veces de punto de retorno por si perdemos una vida, los calderos escondidos que ocultan items y la estrella que transforma a Izzy.



La mecánica del juego propone básicamente ir recogiendo todo tipo de items para incrementar los puntos del marcador. Por otra parte, las medallas olímpicas son el seguro de vida de Izzy: si recibe un impacto sin tener tres medallas perderá una vida.

Un auténtico y completo atleta.

Izzy tiene la facultad de convertirse en algunos momentos del juego en un personaje diferente.
La transformación, sin embargo, no se controla por el jugador y sólo es válida durante un tiempo limitado.
Los cambios de imagen de nuestro héroe suelen estar relacionados -lógicamente-, con algún deporte: esgrima, tiro con arco, béisbol... A cada disfraz le corresponde una habilidad diferente y no siempre fácil de controlar.





La mascota de las próximas olimpiadas de Atlanta se presenta con un juego de plataformas en el que también tendrá cabida, por supuesto, algo de deporte.







La mayoría de los items tienen como única utilidad aumentar el marcador de Izzy y facilitarle así la entrada a los niveles de los ancianos, en los que tendrá que superar alguna prueba de habilidad.

Consola:	MEGA DRIVE
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	ELECTRONIC ARTS
Programación:	U.S.GOLD
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	5 FASES
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	16 MEGAS



GRÁFICOS: 79
La sencillez gráfica se compensa con la buena animación del protagonista y sus múltiples transformaciones.

SONIDO: 78
En la linea de los gráficos, las melodías del juego, aunque simpáticas y pegadizas, son un poco simplonas y repetitivas.

JUGABILIDAD: 85
Es muy muy fácil manejar a Izzy y desenvolverse por los amplios mapeados del juego. La sencilla mecánica permite moverse con comodidad desde la primera partida.

DIVERSIÓN: 80
Es un juego con un nivel de dificultad muy bajo, por lo que puede resultar muy divertido especialmente a los más pequeños.

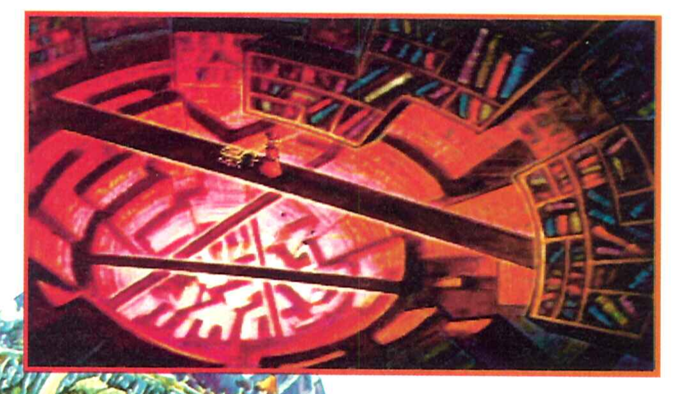
VALORACIÓN: 80
Izzy no va a sorprender a nadie, ni por su calidad gráfica, ni por su mecánica de juego. Es un título divertido y bastante bonito, pero no está a la altura de los tiempos que corren ya que no aporta prácticamente nada nuevo en ninguno de sus aspectos.
Es, repetimos, simpático, entretenido y fácil de jugar, dos virtudes que no son nada de despreciar, pero los jugadores más exigentes o más trillados en estas lides encontrarán muy poca cosa que despierte su interés. Lo novatos y los más pequeños disfrutarán, sin embargo, de una aventura que agrada desde el primer minuto.

RANKING:
- Izzy's Quest
- Cool Spot
- Vectorman



MUNDODISCO

El aspecto gráfico de este juego es realmente atractivo. Los escenarios están cuidados al máximo y consiguen envolvernos en muy diferentes ambientes.





La MAGIA de una excelente aventura

«MundoDisco» es una divertidísima aventura gráfica basada en una saga de libros de uno de los reyes de la literatura fantástica, Terry Pratchett, quien también ha colaborado activamente en el guión del juego.

El ambiente en el que se desarrolla esta aventura es un extraño planeta que tiene forma de disco flotante y está habitado por unos personajes realmente curiosos. Allí encontraréis hechiceros, conspiradores, ladrones, dragones y, sobre todo, magia, mucha magia, ya que el protagonista es un aprendiz de brujo que responde al nombre de Rincewind.

Pero la "magia" de este título no la descubriréis únicamente en las habilidades de su protagonista. Los increíbles y variados atractivos de «MundoDisco» se reparten entre su concepción, su historia, su desarrollo, sus gráficos, su sonido, su enorme extensión... en definitiva, en todos y cada uno de los aspectos que intervienen en el juego, lo que le convierten en una de las ofertas más interesantes para la máquina de Sony.

Vuestra misión en Ankh-Morpork, la capital de este raro planeta, comienza cuando corre el rumor de que un dragón está atacando a la población, una noticia bastante curiosa si tenemos en cuenta que en MundoDisco no existen dragones, sino que éstos sólo cobran vida cuando alguien cree fervientemente en ellos.

Pues bien, el caso es que se ha conjurado a un dragón y vuestra primera tarea consistirá en localizarlo. Éste, sin embargo, no será nada más que el primer paso en una extensa aventura que ➤



Los poderes y habilidades que obtenga Rincewind -el protagonista de esta historia-, se guardarán en su inventario personal, que tiene cabida para cuatro objetos. El resto los irá guardando en el baúl que le acompañará a lo largo de toda la aventura.

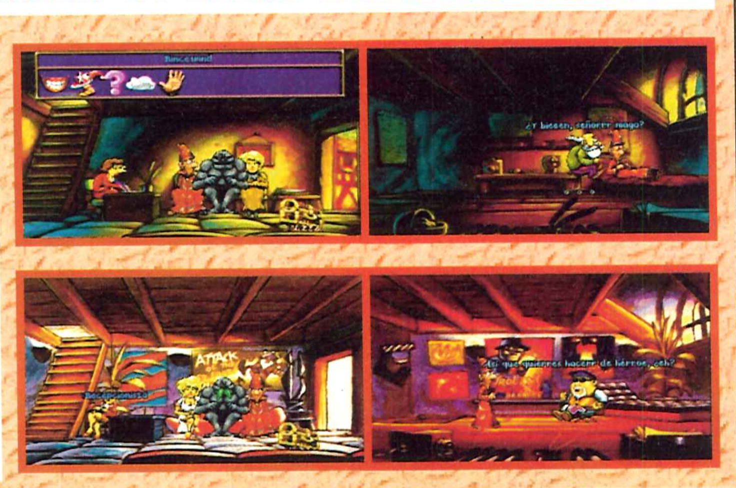


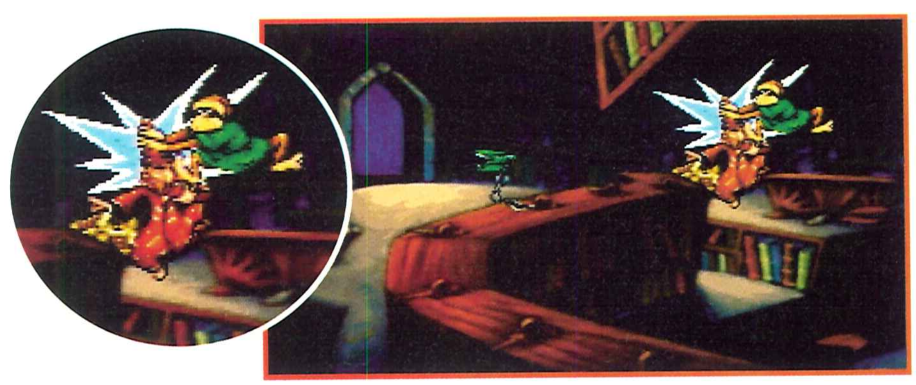
Rincewind deberá aguzar su ingenio a cada instante. Arriba, por ejemplo, le vemos intentando convencer a unos guardias de que le dejen pasar.



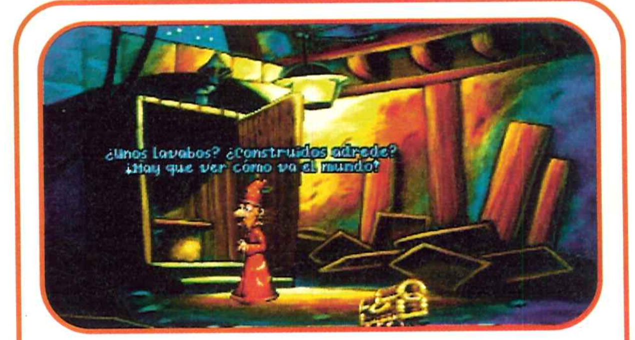
Cuidando hasta el más mínimo detalle

Estas dos secuencias, entre las que han transcurrido varias horas de juego, constituyen un buen ejemplo del trabajado guión de «MundoDisco». Las situaciones no están "aisladas" y el paso del tiempo se hace notar hasta en los más mínimos detalles. Si regresas a ciertos escenarios podrás comprobarlo.





El brujo Rincewind no tiene barra de energía ni vidas que perder. Claro que esto no significa que, en ocasiones, algunos personajes se líen a tortas con él.



El menú de opciones permite que todos los textos de pantalla aparezcan en castellano, lo que resulta indispensable para captar todo el sentido del humor que envuelve a la aventura. Por otra parte, las voces que acompañan a los textos se mantienen en inglés, ya que han corrido a cargo de algunos ex-miembros del grupo británico Monty Python. Traducirlos hubiera sido un sacrilegio.

Bajo un título muy poco atractivo -parece el de una empresa de venta de discos por correo-, se esconde una aventura gráfica realmente divertida que desprende buen humor por cada una de sus pantallas.







A la hora de iniciar una conversación, Rincewind podrá ser amable, sarcástico, inquisitivo o incluso enfadarse. Estas maneras de comunicación se eligen con los iconos que aparecen en la parte superior de la pantalla.

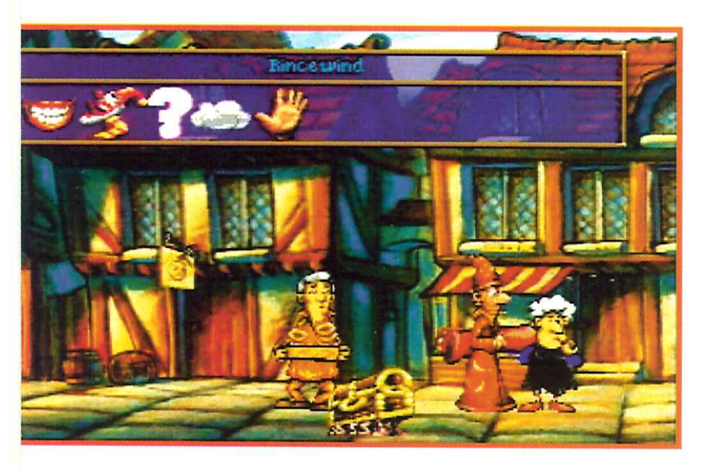


La primera misión de esta aventura gráfica consiste en localizar al dragón. Hecho esto, éste reclamará su venganza por haber sido convocado. Y entonces es cuando comenzarán los verdaderos problemas...

Los amantes de las aventuras gráficas y de los retos a la inteligencia encontrarán un juego difícil, pero que sabe recompensar a quien persevera.



El Equipaje seguirá a Rincewind a todos los lugares que visite. Se trata de un baúl tallado en madera de peral sabio, con de cientos de patitas que le desplazan.





Una de las muchas tareas que tendrá que realizar Rincewind consistirá en convertirse en un héroe para poder acabar definitivamente con el dragón. Pero para ello tendrá antes que reunir seis objetos que le aporten las cualidades especiales.

➤os obligará a investigar cada rincón del planeta, a entablar conversaciones con los personajes con que os vayáis topando y a recoger todos los objetos que encontréis para utilizarlos cuando sea necesario. En una palabra, a utilizar vuestra inteligencia y a poner en práctica vuestras dotes de aventureros.



Rincewind se desplazará por tres mapas diferentes a la hora de recorrer «MundoDisco». Estos recrean Ank-Morpork en el presente, la misma ciudad durante la noche anterior a la acción y, por último, el exterior de la ciudad.

En cuanto a su realización gráfica,

«MundoDisco» posee un aspecto verdaderamente atractivo y presenta espectaculares efectos visuales, sin necesidad de recurrir a los tan de moda polígonos o renderizaciones, sino gracias a las animaciones tradicionales.

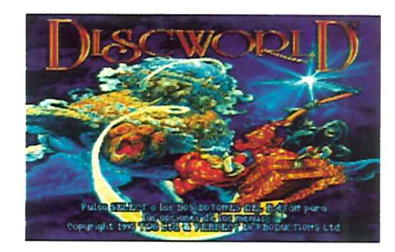
Otro detalle que adquiere gran importancia en el juego es que todos los textos están traducidos al castellano, lo que nos permitirá no sólo comprender mejor el desarrollo del juego, sino captar todo el sentido del humor que lo envuelve.

Cruela de Vil



La adaptación de la obra de Pratchett cuenta con unos gráficos sublimes en los que nuestro protagonista hará gala de un sinfín de habilidades.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: AVENTURA GRÁFICA
Compañía: SONY
Programación: TWG & PERFECT 10
Nº de jugadores: 1 JUGADOR
Nº de fases: AVENTURA
Niveles de dificultad: —
Memoria: —



GRÁFICOS: 92
Concebido como una película de dibujos animados, con profusión de escenarios perfectamente definidos y plagados de detalles humorísticos.

SONIDO: 93
Las melodías más adecuadas en los momentos más adecuados. Además, tanto las voces digitalizadas como los efectos sonoros son de auténtica antología.

JUGABILIDAD: 91
Una vez que os habituéis a la función de cada botón del pad, no ofrece problemas, aunque lo ideal es utilizar un ratón. Eso sí, se trata de un juego difícil.

DIVERSIÓN: 92
Si hay alguna palabra que defina a este juego, es precisamente esta: diversión.

VALORACIÓN: 92
«MundoDisco» es una extensa aventura gráfica de la que ningún jugador saldrá decepcionado. Una historia que da mil giros sobre sí misma para lograr atrapar la atención sin caer en la repetición y que mantiene un sentido del humor que en ocasiones roza la genialidad. En «MundoDisco», cada paso dado supone abrir las puertas a nuevas posibilidades de avanzar y, por tanto, de seguir disfrutando.
Sin embargo, es un juego extenso y difícil, -sobre todo al principio-, pero esto no hace sino incrementar a la larga el atractivo y la vida de un juego que viene a demostrar que las nuevas consolas no son sólo para niños.

RANKING:
MundoDisco
No existen otras aventuras gráficas para PlayStation.

SEGA the GAME is NEVER Over.

GAME GEAR
ES LA ÚNICA CONSOLA PORTÁTIL
QUE TIENE INFINIDAD DE JUEGOS
A TODO COLOR
QUE NO TE EMPLUMEN A BLANCO Y NEGRO.

ESTATE AL LORO



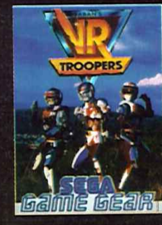












GAME GEAR

El héroe de la generación X

Al derrotar a cada uno de los ocho robots a los que tendrá que enfrentarse, nuestro héroe recibirá un nuevo poder, que podrá activar cuando lo crea necesario. Además, también recibirá los "cachitos" de un viejo compañero, su buen amigo Zero.

Capcom continúa su popular saga para Super Nintendo con este «MegaMan X²», un juego que, por cierto, llega a nuestro país con algún retraso con respecto a su aparición en U.S.A.

«MegaMan X²» es un cartucho de 12 megas que ofrece a los numerosos seguidores del héroe azul lo más genuino de su ídolo. La compañía nipona ha colocado una vez más a su personaje más emblemático en un intrincado mundo de plataformas, un universo dominado por ocho nuevos robots que defienden afanosamente sus territorios respectivos.

La mecánica básica del juego

es la que MegaMan mantiene desde su primera aparición. Os encontraréis así ante un menú que permitirá seleccionar el robot al que queréis enfrentaros y os trasladaréis de esta forma a diferentes escenarios dominados por la acción y las plataformas. Una vez eliminados todos y cada uno de los seres mecánicos os espera una última prueba localizada en los dominios de Sigma, el gran enemigo final y principal objetivo de nuestro protagonista.

La mayor innovación que aporta este cartucho es que incorpora el chip C4, desarrollado por la propia Capcom y destinado a mejorar los efectos de tridimensionalidad y el aspecto gráfico en general, dotándoles de mayor realismo.

Ni por esas MegaMan deja de ser el de siempre... y mientras tanto Capcom ya está preparando la entrega «X³».

Cruela de Vil





Los vehículos «X»



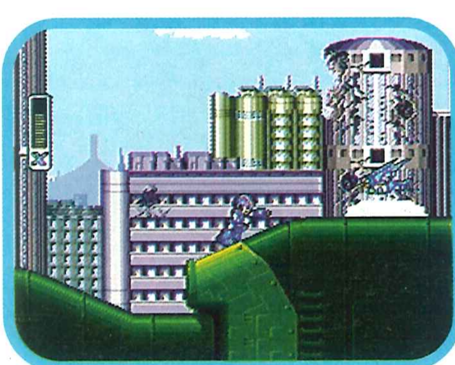
Mobile Attack Cycle: *Mega Man se vuelve motero y, en un nivel, deja a un lado a las plataformas para pisar el acelerador.*



Mobile Attack Armor: *Un traje metálico, por aquello de no ser menos que sus adversario, que igual rompe paredes u obstáculos que elimina enemigos.*

Uno de los personajes más carismáticos de Capcom reaparece con un juego que mantiene las claves de la saga: acción y plataformas.



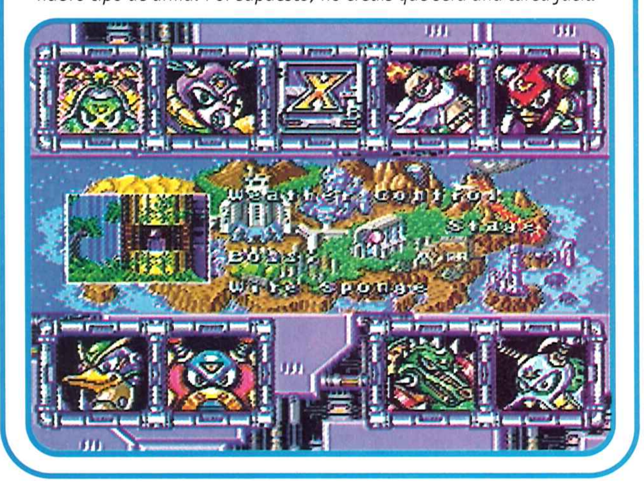




A modo de introducción, en «MegaMan X²» lo primero que tendréis que hacer es enfrentaros a este gran robot. Impone mucho, pero una sucesión de disparos en la cabeza y le diréis adiós.



He aquí los ocho robots a los que tenéis que derrotar para llegar hasta el escenario de Sigma. El orden lo decidís vosotros y cada vez que consigáis vencer a a uno de ellos, obtendréis un password y un nuevo tipo de arma. Por supuesto, no creáis que será una tarea fácil.



Las situaciones que tendrá que afrontar Megaman serán muy variadas, dependiendo de la fase en la que se encuentre y al enemigo que tenga que derrotar.



Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	CAPCOM
Programación:	CAPCOM
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	10 FASES
Niveles de dificultad:	0
Memoria:	12 MEGAS





GRÁFICOS: 85
Aunque nos esperábamos más del chip C4, no se puede negar que los escenarios están bastante bien concebidos.

SONIDO: 83
Las melodías necesarias para poner el punto musical a la acción más las adecuadas simulaciones de disparos.

JUGABILIDAD: 81
Toda la saga Mega Man, con independencia del soporte, se caracteriza por un nivel de dificultad que tira a alto. Esta entrega no iba a ser menos.

DIVERSIÓN: 82
Los seguidores a ultranza de este personaje no se sentirán decepcionados con su segunda aparición en SN.

VALORACIÓN: 83
«Mega Man X²» supone la decimotercera aventura del personaje de Capcom y su segunda aparición en Super Nintendo. Tras trece aventuras, la esencia de Mega Man continúa, sin embargo, siendo la misma. Suponemos que para su legión de seguidores -que haberlos haylos-, esto se convertirá en un motivo de alegría, mientras que el resto de los usuarios de Super se encontrará con un juego con mucho salto de plataforma en plataforma, mucho disparo, muchos niveles, muchas situaciones complicadas y unos enemigos que se ganan el sueldo.
Un buen juego, pero que aporta poco a la saga.

RANKING:
Megaman X

Megaman X²

Super Metroid

GOLDEN AXE the DUEL



Sega ha preparado para su soporte de 32 bits una nueva entrega de «Golden Axe», la popular saga para Mega Drive en la que la acción se desarrollaba en base a un trepidante 'beat'em up' de scroll horizontal en el que unos cuantos carismáticos personajes se batían el cobre con todo tipo de enemigos. recreativa del mismo nombre.

De entrada nos encontramos con que el juego se desarrolla a base de duelos, -o si lo preferís de combates 'one on one'-, en los que encontraréis un impresionente despliegue de «técnicas» de lucha que se ponen a vuestro servicio para alzaros con la victoria.

Diez guerreros forman l elenco del juego, -entre ellos lgún que otro viejo conocido omo Gillius o Death Adder-, ada uno con su correspondiente scenario y con un atractivo epertorio de golpes y magias.

Una vez metidos en materia os encontraréis con un juego rapidísimo, en el que los luchadores se desplazan con una agilidad de vértigo respondiendo al pad con absoluta precisión.

Tampoco tienen desperdicio los escenarios, minuciosamente trabajados y rebosantes de detalles, hasta tal punto que en aquellos en los que hay público se puede llegar a crear cierta confusión entre luchadores y espectadores.

En definitiva, el resultado ha sido muy brillante. Tanto que es como si os llevárais la recreativa a casa.

Cruela de Vil

Duelo de BÁRBAROS

Los enanos: recuerdos del pasado



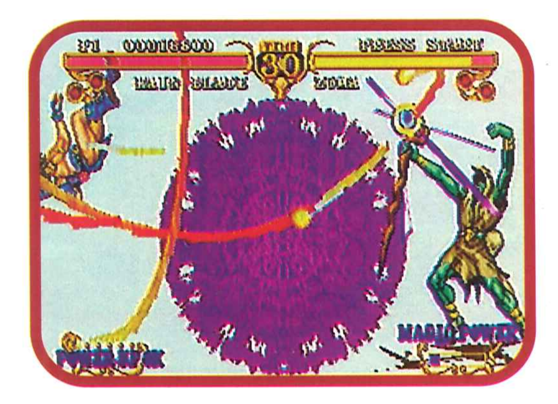
Los **enanos azules** otorgan pócimas que mejoran la capacidad de los luchadores para realizar magias.

Los **enanos verdes** proporcionan energía adicional en forma de raciones de pollo.





La calidad gráfica de «Golden Axe The Duel» es excepcional. Todos los escenarios están trabajados a conciencia y el resultado es sumamente espectacular.



Uno de los títulos con más renombre en la historia de Sega se presenta en Saturn con una versión que ha supuesto una muy grata sorpresa por su enorme jugabilidad y por el atractivo de sus gráficos.





La calidad del juego está patente en todo momento. Desde las escenas de introducción, -concebidas al más puro estilo «chinaka»-, hasta los propios combates que, como ya hemos dicho, a diferencia de pasadas entregas consisten en duelos uno contra uno.



«Golden Axe The Duel» contiene una buena dosis de magia y hechizos, así como el consiguiente derrame de sangre cuando el golpe lo requiera.

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	ARCADE
Compañía:	SEGA
Programación:	AXE PROYECT 3
Nº de jugadores:	1 ó 2 JUGADORES
Nº de fases:	TORNEO
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 91
Muy preciosistas y dotados de una calidad excepcional. Cada escenario está perfectamente definido y no se echa en falta ni un detalle de la recreativa original.

SONIDO: 91
Adecuado acompañamiento sonoro, tanto en melodías como en digitalizaciones y simulación de golpes.

JUGABILIDAD: 92
El rápido ritmo de los combates y la prontitud con que los luchadores responden al pad, convierten los enfrentamientos en una auténtica delicia.

DIVERSIÓN: 91
Los combates resultarán muy divertidos y el juego tiene una larga vida por delante.

VALORACIÓN: 91
Sega se ha permitido el lujazo de ofrecer en Saturn un «Golden Axe, The Duel», que es un calco de la recreativa. Esta versión resulta realmente impresionante ya que su aspecto visual es muy atractivo, presenta unos escenarios trabajados a fondo y está protagonizada por unos personajes asombrosamente ágiles y que se controlan a la perfección. Precisamente en la rapidez reside gran parte de la gracia de este juego, que, a pesar de tener una competencia muy dura, conseguirá hacerse un hueco entre los grandes "monstruos" del género.

RANKING:
Virtua Fighter Remix

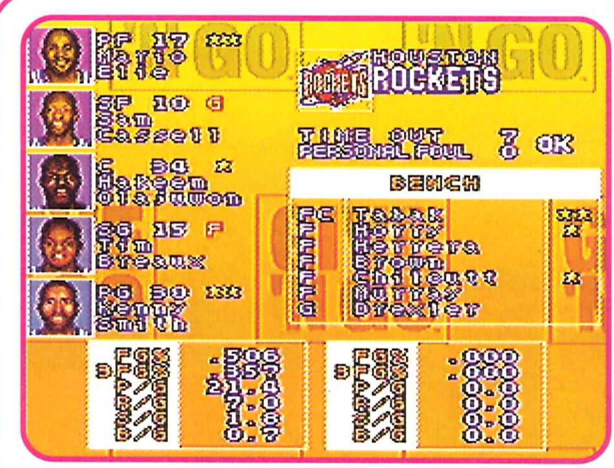
Golden Axe The Duel

Mortal Kombat 2

Street Fighter The Movie



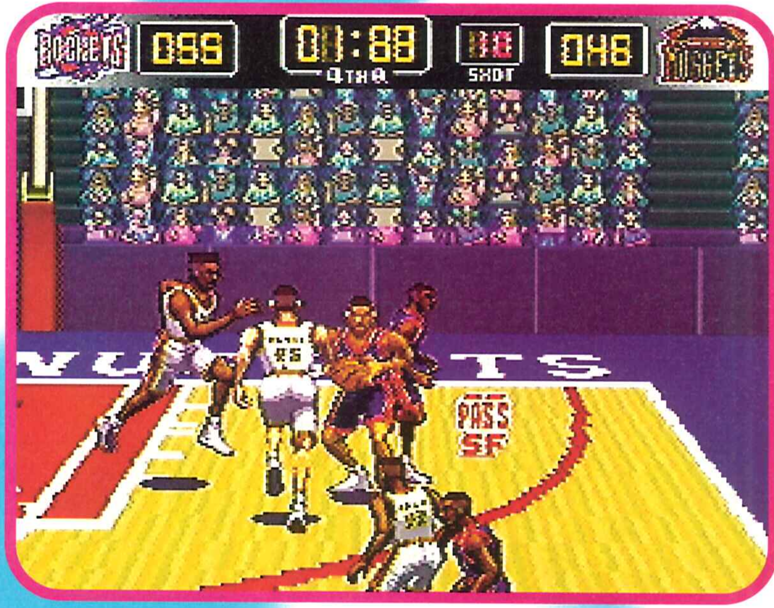
NBA GIVE 'N GO™



El juego está formado por todos los equipos de la NBA con sus jugadores reales. Antes de cada partido se nos ofrecerá además la posibilidad de fichar a alguna de estas súper estrellas para reforzar a nuestro equipo.

En esta pantalla podemos observar la peculiar perspectiva que ofrece el juego. Cuando compiten dos jugadores, el que ataque en la canasta del fondo no lo lleva mal, pero atacar en la canasta inferior complica un poco las cosas.





Arcade vestido de basket

Basado en el famoso arcade «Slam DunK», «NBA Give'n Go» ofrece una nueva imagen para un deporte bastante explotado en las consolas como es el basket.

Konami se ha decidido sin dudarlo por la más espectacular liga del mundo, incluyendo los equipos y los jugadores reales del fantástico universo NBA. Pero lo que hace diferente a este simulador es la aplicación de una novedosa perspectiva que coloca al jugador detrás de la canasta y ligeramente elevado. Desde esta posición atacaremos siempre de cara al aro contrario, lo que unido al espectacular tratamiento que han recibido las jugadas, redondea un título que resulta innovador y atractivo. Al menos a priori.

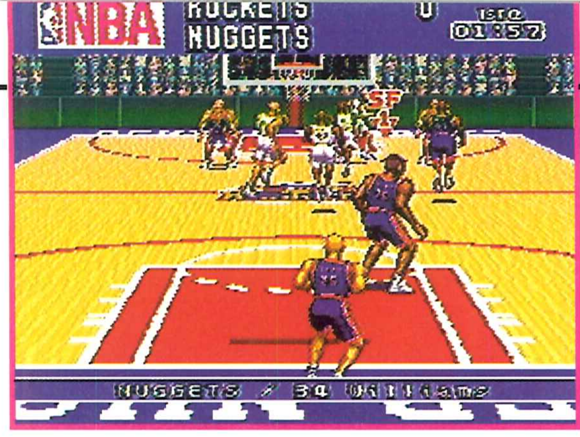
Su colección de opciones es, además, muy extensa y permite modificar las reglas de tal manera que podremos convertir el partido en una auténtica "pachanga" en la que todo vale -quitando las fueras o los campos atrás, por ejemplo-, o en un encuentro dirigido por un rígido árbitro. En cualquier caso, nunca conseguiremos jugar a un simulador puro y duro, ya que la filosofía arcade se ha impuesto sobre cualquier otra.

En cuanto a los modos de juego, puede disfrutarse de partidos amistosos con hasta cuatro jugadores simultáneos y de ligas y play-offs de 16 a 82 partidos.

Cuando sólo participa un jugador el sistema de juego es sencillo, pues siempre se ataca cara al aro. Pero los problemas empiezan cuando participan más de un jugador y nos vemos obligados a atacar en la parte inferior de la pantalla. La visibilidad no es buena y la mayoría de los pases se realizan más por intuición que por seguridad. Además los parpadeos cuando se reunen varios jugadores, embarullan aún más la jugada.

Por todo ello podemos decir que este cartucho resulta innovador y sencillo de jugar a veces, y la propia concepción del juego se puede convertir en su mayor atractivo o su gran inconveniente.

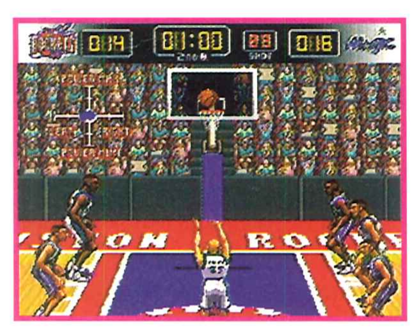
Nikito Nipongo



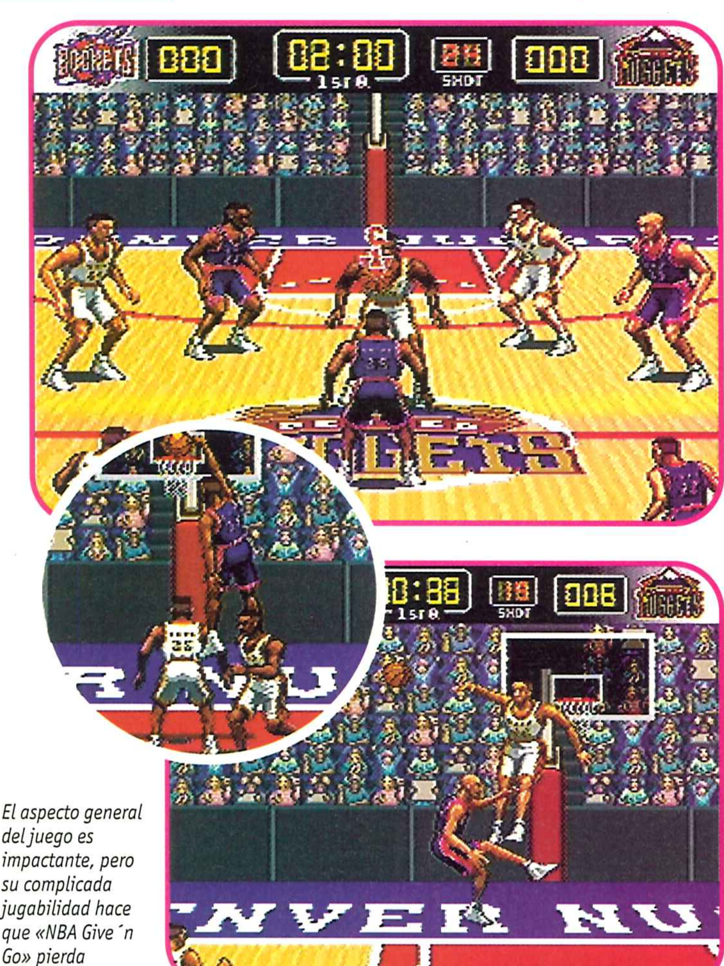
Konami propone un original simulador de basket cuya característica más destacable es que ofrece una visión vertical de la cancha de juego.

Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	ARCADE
Compañía:	KONAMI
Programación:	KONAMI
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	28 EQUIPOS
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	16 MEGAS











El aspecto general del juego es impactante, pero su complicada jugabilidad hace que «NBA Give´n Go» pierda algunos enteros.

GRÁFICOS: 80
Se ha intentado plasmar la espectacular apariencia del arcade, pero sin conseguirlo del todo debido a algunos parpadeos de sprites y a la lentitud de algunas acciones.

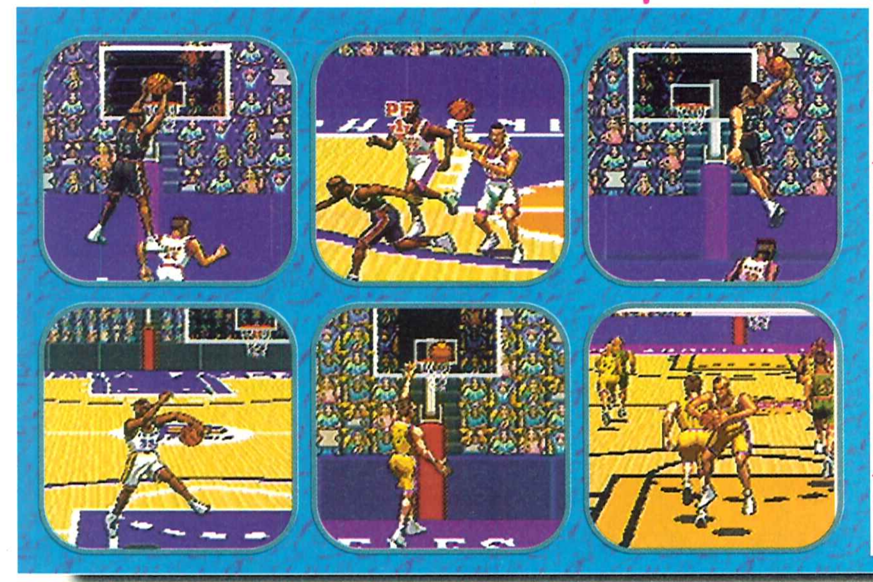
SONIDO: 89
Hay un incansable comentarista que al ritmo de las melodías más marchosas, retrasmite cada jugada del encuentro.

JUGABILIDAD: 81
Es fácil hacerse con el control del juego, aunque si te toca atacar abajo te costará más hacerte con la posición en la pista.

DIVERSIÓN: 82
Son muchos equipos y competiciones, con lo que la diversión a largo plazo está asegurada. Como cualquier juego deportivo la opción de cuatro jugadores simultáneos siempre es un aliciente más.

VALORACIÓN: 80
Dentro de la variedad existente en juegos de basket, Konami propone una nueva fórmula más bien tirando a arcade pero que encuentra su mayor originalidad en la perspectiva desde la que vemos el transcurso de los partidos.
El desarrollo del juego contempla posibilidades muy interesantes e intenta ser espectacular, pero algunos problemas gráficos -como parpadeos y ralentizaciones-, unidos a los inconvenientes de la propia perspectiva, provocan que se produzcan excesivos barullos en pantalla, lo que afecta inevitablemente a la jugabilidad.

En busca del espectáculo



Los movimientos de los jugadores ofrecen muchas posibilidades y se pueden realizar todo tipo de pases, tiros o mates.
Sin embargo, la animación general no ha estado demasiado conseguida ya que algunos movimientos son bruscos, como si faltaran cuadros de animación. Una pena.

RANKING:

NBA Give'n Go

NBA Jam T.E.

NBA Live 96

J.A.S.P. (Jóvenes aunque SOBRADAMENTE peligrosos)

En estos momentos es difícil ver en PlayStation juegos que no estén relacionados con los géneros clásicos. Quizás por eso la propia Sony se ha encargado de colocar en el mercado este título, que si bien no proviene de una idea original, sí consigue refrescar el repertorio de PlayStation, algo saturado ya de coches y lucha.



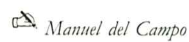
«Extreme Games» recoge un estilo clarísimamente inspirado en el mítico programa de Electronic Arts «Road Rash», aunque más concretamente se le podría comparar con un sucedáneo que la propia compañía lanzó hace aproximadamente un año para Mega Drive, de nombre «Skitchin», por la similitud entre los vehículos utilizados.

La mecánica que presenta es "extremadamente" sencilla: una competición entre chavales que utilizan vehículos tan propios como monopatines o bicicletas de montaña y cuyo objetivo es ir lo más deprisa posible esquivando los obstáculos que se presenten en su camino. Los participantes pueden, además, usar brazos y piernas para derribar a sus rivales en plena carrera.

Esto convierte a «Extreme Games» en una competición salvajemente divertida en la que todo está permitido. Pero ahí no se acaban los alicientes del juego, ya que existen una serie de "puertas" a lo largo de los recorridos, por las cuales los jugadores deberán intentar pasar para conseguir un mayor número de puntos, así como diversas rampas con las que efectuar espectaculares saltos sobre todo tipo de obstáculos.

Por supuesto, Sony no ha querido desaprovechar las posibilidades de su máquina, por lo que ha dotado al juego de unos vistosos gráficos -con unos decorados plagados de detalles y un colorido sensacional- y de un movimiento suave y preciso. Con ello ha conseguido crear una sensación de velocidad muy lograda, que en ningún momento sufre tirones o ralentizaciones.

Sony ha apostado por un juego no muy ambicioso, pero lo ha resuelto con mucho oficio.



Manuel del Campo





Todos los recorridos están plagados de estas curiosas «puertas», que aumentarán la puntación en caso de pasar a través de ellas, e incluso permitirán el acceso a una fase de bonus.



El hecho de acabar en las primeras posiciones significa mucho más que prestigio. La remuneración monetaria de cada carrera permitirá al jugador adquirir medios de transporte más rápidos.









Una de las grandes bazas de «Extreme Games» es su modo de juego para dos jugadores. Mediante la pantalla partida, Sony ofrece una divertida competición entre dos amigos, -en la que se puede participar con o sin rivales-, y donde podrán desplegar toda su habilidad tratando de derribar al contrario a base de puñetazos o patadas. Una opción que puede alargar mucho la vida de este juego.





Estos son los cuatro medios de transporte a elegir en «Extreme Games», una bicicleta de montaña, un monopatín, unos patines, y una tabla para deslizarse tumbado. Todo un deportivo repertorio.



Además de elegir transporte, también se debe escoger piloto. En «Extreme Games» hay un puñado de muchachos y muchachas especializados en diferentes modalidades, y dispuestos a todo.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Carreras
Compañía:	Sony
Programación:	Sony
Nº de jugadores:	1 ó 2 Jugadores
Nº de fases:	5 Recorridos
Niveles de dificultad:	3 niveles
Memoria:	CD



Gráficos: 86

En general presentan un aspecto muy vistoso, destacando el suave scroll y los atractivos decorados.

Sonido: 84

Está más conseguido el aspecto musical, por parte de la potente banda sonora, que por los discretos efectos de sonido.

Jugabilidad: 87

Es un juego que puede gustar a todo tipo de usuarios. Su sencilla mecánica invita a echarse una partida tras otra.

Diversión: 85

A pesar de ser un juego bastante divertido, con el tiempo puede perder interés. El modo dos jugadores es su gran baza.

Valoración: 85

«Extreme Games» es un juego que -en la línea del popular «Road Rash»-, busca la diversión en la acción un tanto "agresiva" en la que, sin llegar a los combates cuerpo a cuerpo, se combina la velocidad con las patadas y los puñetazos.

Su fácil mecánica posibilita que la diversión se obtenga desde el primer instante, pero precisamente esa sencillez puede hacer que los jugadores más exigentes echen de menos a la larga un poco más de variedad y complicación. Resulta divertido recorrer un montón de circuitos subidos en estos atractivos vehículos y repartiendo algún que otro mamporro, pero, con el tiempo, se acaba haciendo un poco repetitivo. Está bien realizado, pero le falta "algo".

Ranking:

Extreme Games

No hay otros juegos de este tipo para PlayStation.

ARENA

ACCIÓN, disparos y laberintos

La acción comparte protagonismo con la aventura en este cartucho de gran calidad técnica y adictivo desarrollo.

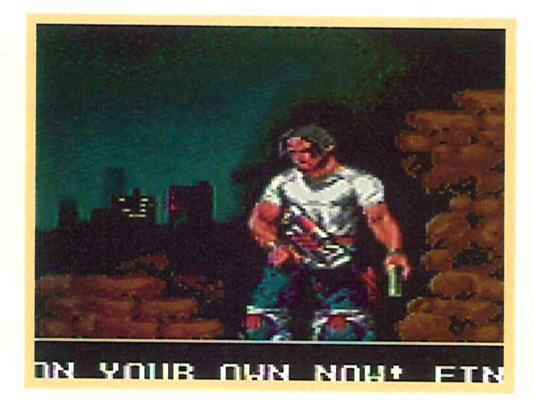
«Arena» nos ofrece la posibilidad de asumir la personalidad de un héroe futurista obligado a escapar de una ciudad isométrica, cuya misión es derrocar al corrupto gobierno del país en una guerra de uno contra todos sin más ayuda que la de su inteligencia y sus armas.

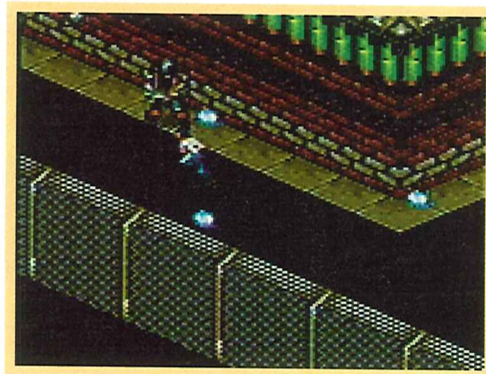
El juego está planteado como una sucesión de laberintos tridimensionales con puertas cerradas, tarjetas de acceso, interruptores, trampas y enemigos mecánicos que aparecen una y otra vez tras ser destruidos. El protagonista cuenta con una extensa colección de armas con municiones limitadas que debe ir encontrando y utilizando en el momento más oportuno. Pero las armas no serán su principal aliado. De hecho, eliminar enemigos es menos importante que ir encontrando los items que abren la puertas a los siguientes niveles. Más de cien habitaciones distintas esperan al héroe y en cada una de ellas las trampas y enemigos se irán haciendo más y más difíciles de derrotar.

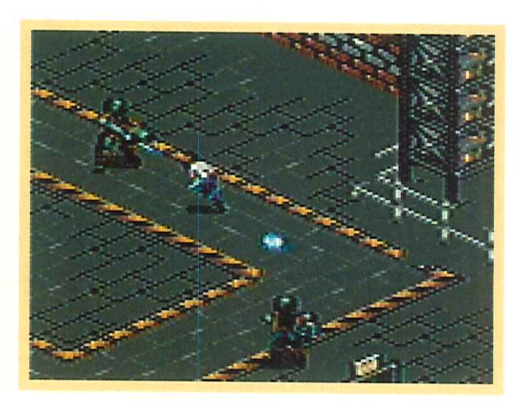
Nikito Nipongo



En cualquier momento del juego podremos acceder a la pantalla de pausa, desde la cual tendremos acceso a toda la información relacionada con nuestra energía, escudos y armamento. Desde aquí también podremos cambiar de arma cuando lo deseemos.







Los objetos que no debes olvidar

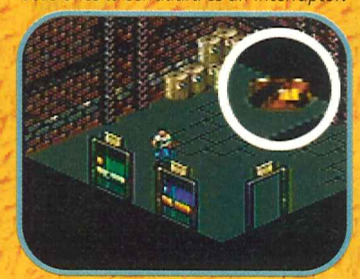
La única manera de avanzar por los complejos laberintos de «Arena» es ir localizando los diferentes objetos que se ocultan en su red de habitaciones.

Los más importantes son las diferentes llaves y las armas, pero también se pueden encontrar objetos tan útiles como botiquines o vidas extra. La ventaja de estos objetos es que son acumulables de manera que coger un arma no implica tener que dejar la anterior. En la pantalla de pausa puede elegirse el arma que queremos usar, así como hacer recuento de las llaves que portamos.

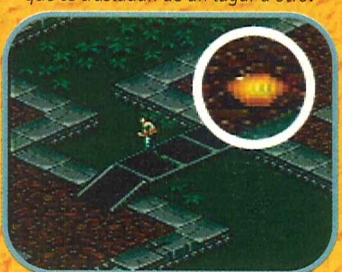
***ARMA:** Hay varios tipos de armas, incluido un cuchillo. Es importante vigilar la cantidad de municiones.*



***TARJETA:** Dependiendo del color, las tarjetas abrirán una u otra puerta. En ocasiones la cerradura es un interruptor.*

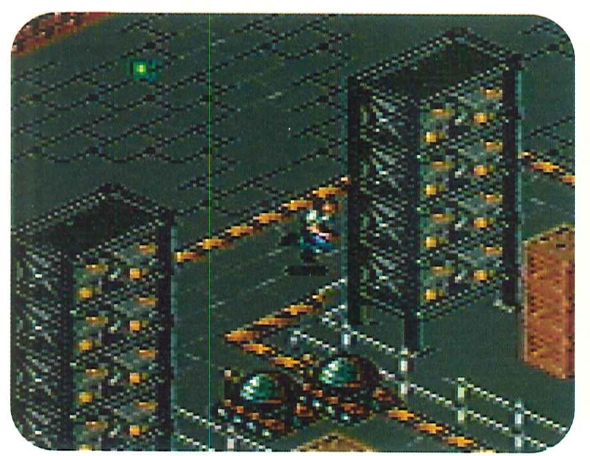


***TRANSPORTADOR:** Algunas fases hay que completarlas utilizando este sistema que te trasladan de un lugar a otro.*



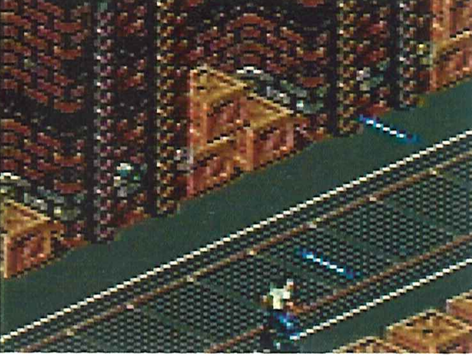
***VIDA EXTRA:** Junto con ellas es posible encontrar botiquines que rellenan gran parte de la barra de energía.*







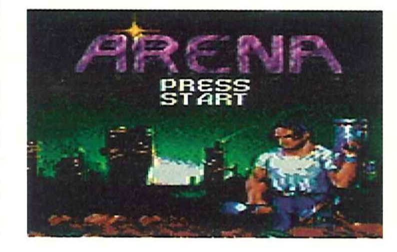




Muchas de las salas son largos pasillos atestados de trampas. En ocasiones es posible apagar estas medidas de seguridad localizando el interruptor oportuno. La mayoría de las veces sólo se puede esquivarlas.

Sega propone un juego en el que la habilidad para eludir a los enemigos tiene más importancia que enfrentarse directamente a ellos.

Consola:	GAME GEAR
Tipo:	ACCIÓN
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	20 NIVELES
Niveles de dificultad:	3 NIVELES
Memoria:	8 MEGAS



GRÁFICOS: 87

El planteamiento de la perspectiva es muy acertado y la calidad gráfica es elevada. Le falta un poco de variedad.

SONIDO: 82

No es el punto más fuerte del juego. Las melodías tienen buen ritmo y las explosiones y disparos son simplemente correctas.

JUGABILIDAD: 84

Los problemas iniciales de control se solucionan con un poco de práctica. Los laberintos y trampas obligan a usar la inteligencia además de la habilidad, conjugando un juego bastante completo.

DIVERSIÓN: 85

Es largo, plagado de posibilidades y con gran variedad de items. La sucesión de fases y situaciones invitan a seguir jugando convirtiéndose en un juego ideal para la portátil.

VALORACIÓN: 85

Con «Arena», Game Gear ofrece a sus usuarios un título muy entretenido que combina habilidad e inteligencia con mucha, mucha acción y con unos gráficos bien definidos.

Buscar llaves, pulsar interruptores o elegir el camino correcto son elementos que se alejan del arcade sin más, ofreciendo nuevos campos de diversión.

Es un cartucho muy completo y entretenido que no defraudará a los usuarios de Game Gear.

RANKING:

Arena

True Lies

Predator 2

The Adventures of Batman & Robin

Protagonista: el asfalto





El batmóvil se convierte en el elemento protagonista de «The Adventures of Batman & Robin», ya que el juego obliga a conducir constantemente.

La versión para Mega CD de «Batman Animated Series» supone un cambio radical con respecto a las anteriores entregas para portátil y 16 bits. «The Adventures of Batman & Robin» cuenta con unas escenas de animación semejantes a los dibujos de la Warner, pero éstas únicamente sirven para dar paso a un arcade en el que, al volante de vuestro batmóvil, os adentraréis por las calles de Gotham City.



Todas las fases se desarrollan a bordo del vehículo, ya que desde él os enfrentaréis a The Joker, Poison Ivy o Clayface y sus secuaces que, por supuesto, también aparecen motorizados. Precisamente esta mecánica hace que el juego pierda muchos enteros, ya que se convierte en una continua vuelta de tuerca sobre lo mismo, exceptuando los variados escenarios que marcan las sucesivas fases. Eso sí, el vehículo es rápido y los disparos se efectúan correctamente.

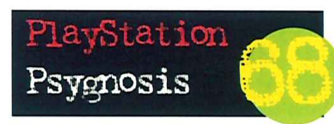


NOVASTORM

Los marcianos atacan de frente

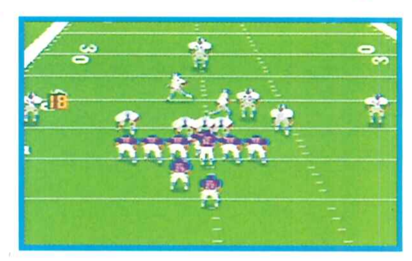


Psygnosis presenta un clásico shoot'em up que introduce una nota de originalidad: la nave se presenta desde una vista trasera, mientras los enemigos atacan de frente. El resultado es un juego espectacular desde el punto de vista gráfico, pero difícilmente jugable.



Madden NFL 96

La Super Bowl se juega en Mega Drive



«Madden NFL 96» lleva a Mega Drive un deporte poco extendido en España. Deslucido en su aspecto técnico, el cartucho ofrece los alicientes de la participación de cuatro jugadores simultáneos mediante el adaptador "4 Way Play", y de un menú que engloba a treinta equipos de la NFL, la liga profesional de fútbol americano.

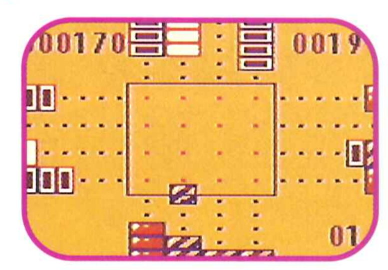


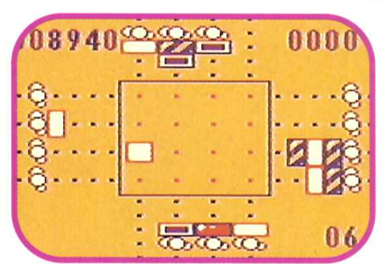
ZOOP

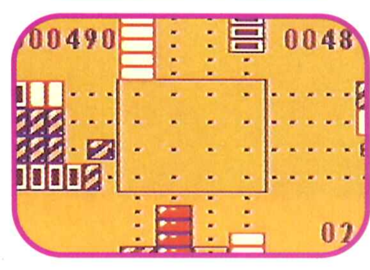
Puzzle a cuatro bandas

La portátil de Nintendo recibe su correspondiente versión del rompedor puzzle de HookStone y Viacom New Media. «Zoop» llega a Game Boy sin el colorido de las versiones para 16 bits, pero con la misma capacidad de enganchar a cualquier jugador.

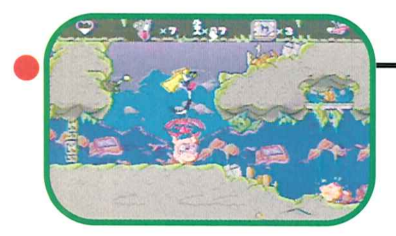
Este cartucho ofrece 99 niveles en los que el objetivo se reduce a evitar que cuatro columnas de fichas alcancen un cuadrilátero central. Partiendo de esta base se ha desarrollado un cartucho endiablado, con una velocidad que aumenta nivel tras nivel, y que requiere habilidad, agilidad mental y muchos reflejos.









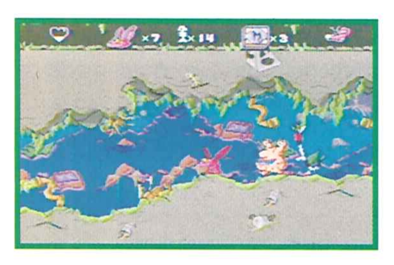


REAL MONSTERS

Monstruos diplomados

Los 16 bits de Sega reciben la versión de la serie televisiva "Mi profe es un monstruo", protagonizada por tres monstruos -Krumm, Ickis y Oblina- que a lo largo de más de 20 niveles deben lograr convertirse en unos seres realmente aterradores. Para ello deben encontrar una serie de objetos que les permitirán acceder a la siguiente subfase. Los tres personajes poseen habilidades diferentes, que debéis ir combinando para superar a los enemigos humanos y demás problemas que plantea este juego básicamente plataformero.

En el apartado gráfico, se nota la mano de la productora de la serie de televisión, Nickelodeon, que acostumbra a dar a todos sus productos un peculiar aspecto visual.





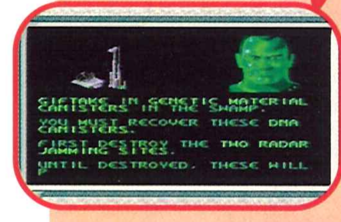


MECHWARRIOR 3050

Máquinas en pie de guerra



Una vez que estéis inmersos en vuestra misión controlando el Mech, contaréis con la ventaja de que recibiréis información cada cierto tiempo. Será una buena manera de orientarse en el juego.







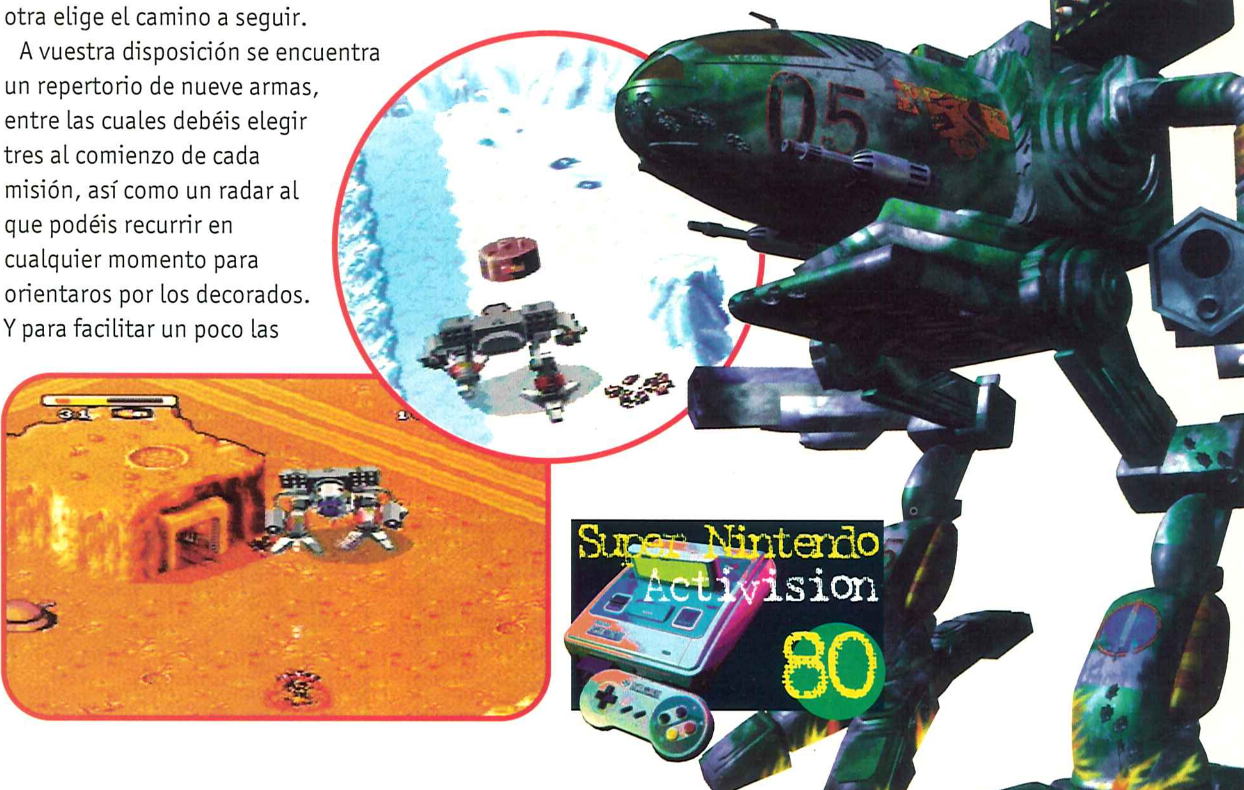


Al comienzo de la fase recibiréis información sobre vuestro objetivo. El siguiente paso será seleccionar las tres armas que vais a utilizar. Más adelante podréis acceder al radar para orientaros y a la información sobre cómo evolucionan el Mech y la misión.

Cinco fases a base de perspectiva isométrica y extensos mapeados componen la nueva oferta de Activision: «MechWarrior 3050» para los 16 bits de Nintendo. Un cartucho que os obliga a poner en juego vuestras dotes de estratega, con el fin de cumplir las sucesivas misiones que se desarrollan en diferentes escenarios. Eso sí, los enemigos que pueblan dichos escenarios son casi siempre los mismos, por lo que una vez vistas las primeras fases «MechWarrior 3050» ofrece pocas sorpresas al jugador o jugadores. Y es que este cartucho permite la posibilidad de que dos personas dirijan el destino del Mech protagonista, de tal manera que una se encarga de disparar y apuntar, mientras la otra elige el camino a seguir.

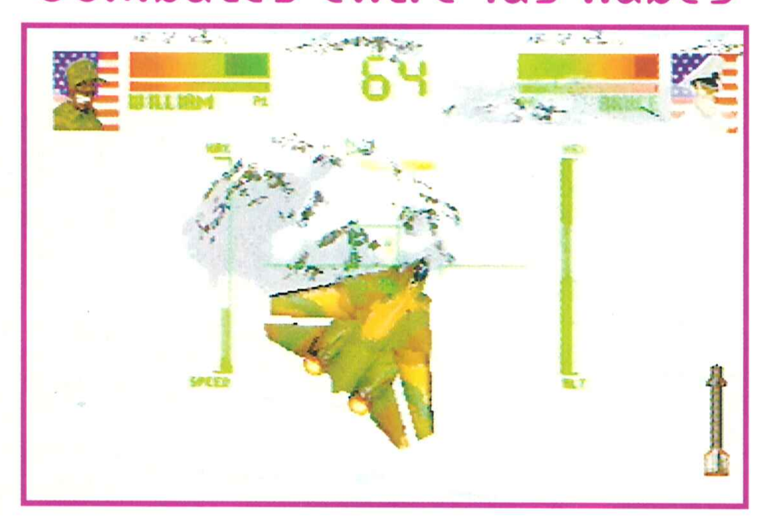
A vuestra disposición se encuentra un repertorio de nueve armas, entre las cuales debéis elegir tres al comienzo de cada misión, así como un radar al que podéis recurrir en cualquier momento para orientaros por los decorados. Y para facilitar un poco las cosas, por cada misión cumplida obtendréis un valioso password.

De «MechWarrior 3050» hay que destacar la suavidad de movimientos del Mech protagonista, así como la contundencia de que hacen gala las diferentes explosiones. Por contra, el juego pierde agilidad al estar compuesto de pocas fases, eso sí, muy extensas.



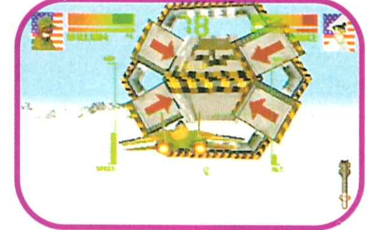
Deadly Skies

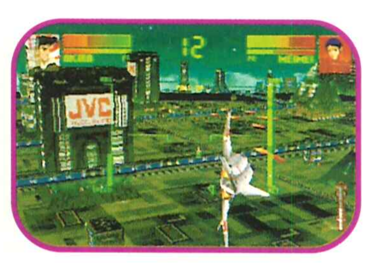
Combates entre las nubes



Los aviones que podéis utilizar dependen del personaje seleccionado. Eso sí, en cualquiera de los casos, los modelos son réplicas exactas de los aviones reales.





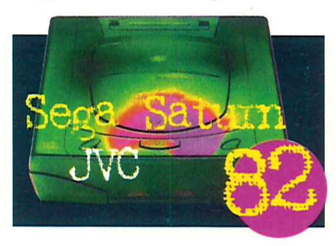


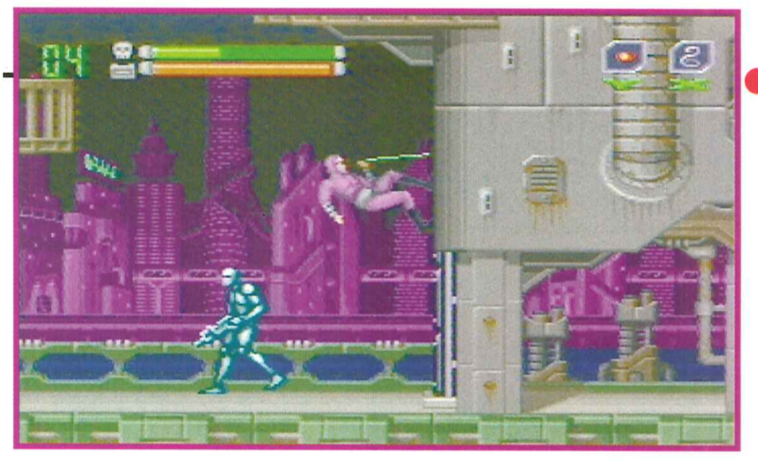
Aviones semejantes a los reales, sprites pre-renderizados y polígonos se dan la mano en este título de JVC para Saturn. «Deadly Skies» es un arcade que os sitúa a los mandos de un avión para que os enfrentéis a un adversario en un enfervorizado combate. Obviamente, el objetivo es abatir al contrario antes de que éste acabe con vosotros. Para ello contaréis con varias vistas y con un amplio menú que os permite escoger vuestro personaje y su correspondiente modelo de avión.

Como veis, el planteamiento recuerda ligeramente al clásico «After Burner» y el juego asegura una buena descarga de adrenalina. Más aún si la acción está aderezada por unos vistosos escenarios y por unos aparatos diseñados a imagen y semejanza de los originales.



El juego se desarrolla como un uno contra uno mientras se surca el cielo. El éxito depende de vuestra puntería.





Phantom 2040

Un laberinto fantasmal



En la nueva oferta de Viacom New Media para los 16 bits de Nintendo destaca la extrema agilidad del protagonista. El Hombre Enmascarado es rápido y responde bien al pad.

El Hombre Enmascarado se traslada al siglo XXI para velar por la seguridad mundial desde los 16 bits de Nintendo. El objetivo de este juego de acción consiste en evitar que la corporación Maximun Inc. haga realidad sus planes de controlar el mundo, lo que nuestro superhéroe podrá conseguir si atraviesa los extensos mapeados que componen esta aventura.

Las fases han sido concebidas en plan laberíntico, de manera que no están delimitadas como tales, sino que se encuentran interconectadas y consiguen que la acción se vea aderezada con una pizca de estrategia. Además, «Phantom 2040» esconde más de 20 finales diferentes, que varían en función de las decisiones que vayáis tomando a lo largo de la partida. Un detalle que sin duda aumenta el interés del cartucho, al no estar delimitada la aventura por un patrón fijo de desarrollo.







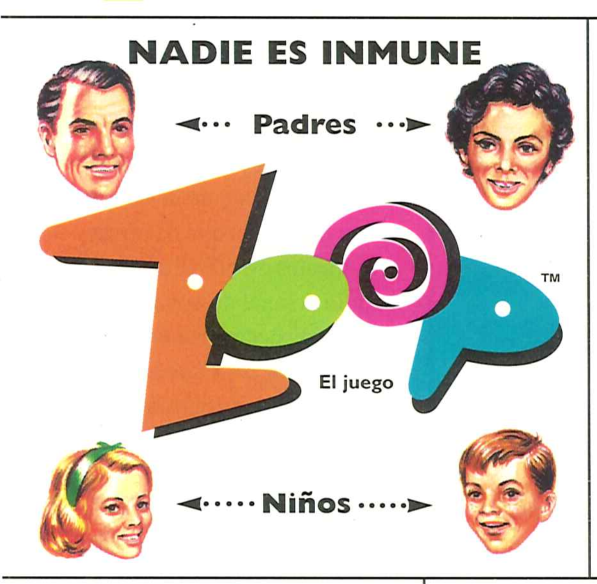


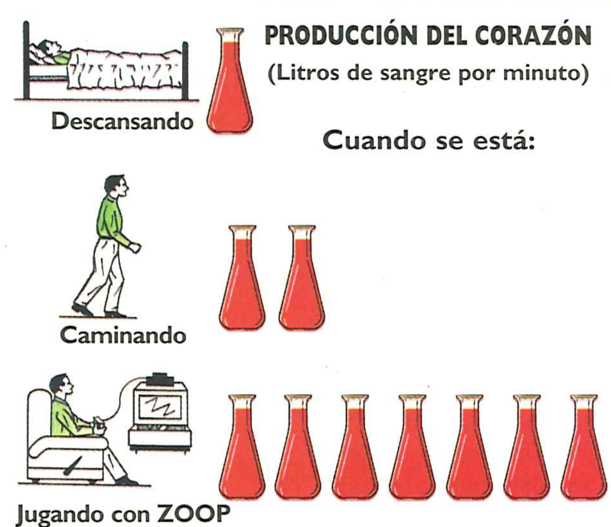
LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE PASAR EL TIEMPO

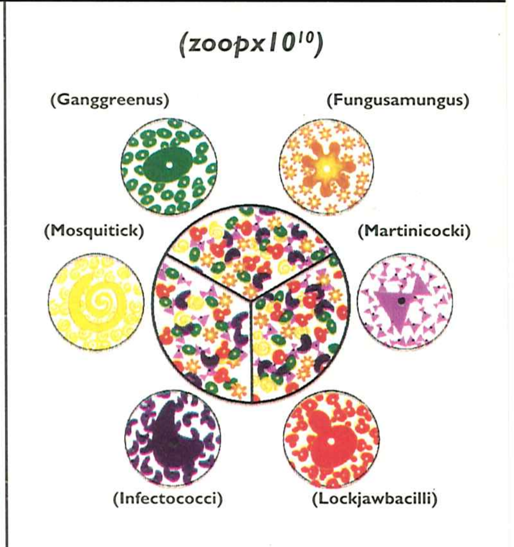
ZOOP. TAL VEZ YA ESTÉS ENGANCHADO

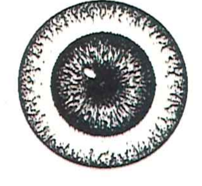


NADIE ES INMUNE

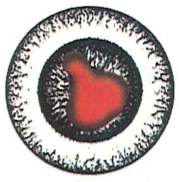






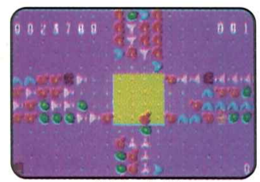


Un iris sano

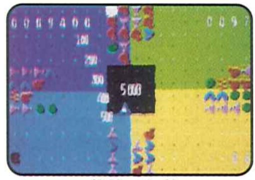


El mismo iris después de jugar con ZOOP.

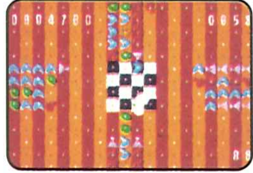
Etapas de ZOOP



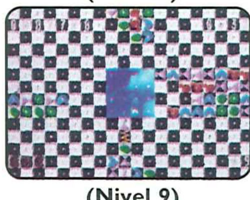
(Nivel 3)



(Nivel 6)

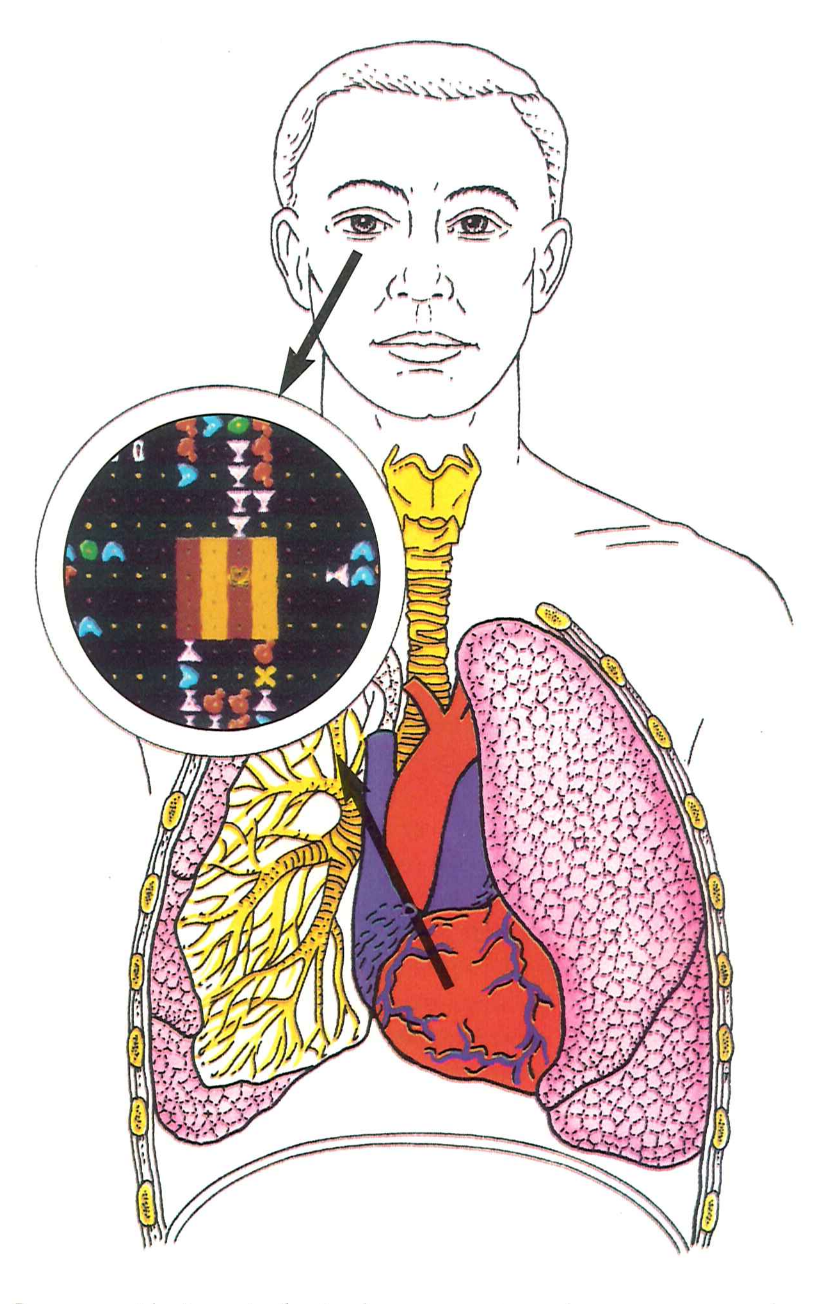


(Nivel 8)



(Nivel 9)

(Este modelo continúa hasta que, desgraciadamente, provoca el desfallecimiento)

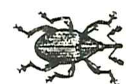


Parece un videojuego inofensivo hasta que entra en la sangre y se mezcla con tu ADN. Para remediar esta afección debemos aprender sus movimientos, comprender sus pensamientos y anticiparnos al siguiente movimiento. Sólo así podremos empezar la batalla y vencer a este asesino.

Portadores conocidos de ZOOP



MEGADRIVE™



SUPERNINTENDO®



GAME BOY™



CD-ROM





MACINTOSH™

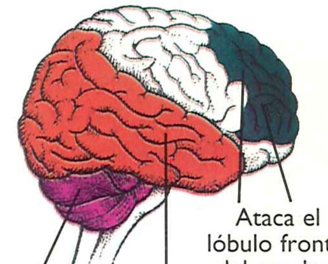


PC



PLAYSTATION™ SEGA SATURN™

Cómo afecta ZOOP al cerebro.



Ataca el lóbulo frontal del cerebro debilitando el juicio, el conocimiento y la razón.

Te come lentamente el cerebelo restringiendo el movimiento, la coordinación y el equilibrio

Produce cambios en la médula causando irregularidades en la digestión, en la respiración y en el ritmo cardiaco.

PARODIUS

Un juego "de los de toda la vida"



Uno de los shoot'em up más clásicos de Konami, «Parodius», desembarca en los 32 bits de Sega con todo el sabor añejo de este juego. La novedad reside en que podréis optar por dos modalidades de juego, "Super Parodius" y "Fantastic Journey", aunque en ambas la tarea consiste en disparar a todo lo que se mueva en pantalla. Una oferta que, sin ser pretensiosa, trae siempre consigo la diversión.



TOTAL FOOTBALL

Fútbol del montón





Partidos amistosos, ligas, copas y torneos componen el menú básico de este cartucho centrado en el "deporte rey". Para disputarlos, «Total Football» pone a vuestra disposición 49 selecciones nacionales, más un equipo compuesto por los mejores futbolistas de todas ellas. Así, encontraréis selecciones de renombre como Alemania, Brasil, Italia o España, junto con otras menos lucidas como las de Túnez o Zambia. Por supuesto, la táctica y las condiciones de juego las elegís vosotros, así como el rival -la computadora o un segundo jugador-.

Hasta aquí todo resulta bastante correcto, pero a la hora de disputar el partido el cartucho empieza a flojear. El control del balón no es fácil , por lo cual la jugabilidad resulta muy perjudicada, los jugadores pecan de una notable falta de definición, y el juego no resulta rápido y ágil. Vamos, que se limita a cubrir el expediente.



WARHAWK

Acción en primera persona

Acción pura y simple para la consola de Sony, de la mano de un compacto que os ofrece tres niveles de dificultad, un amplio arsenal de armas a vuestra disposición y multitud de enemigos para que afinéis la puntería. Con todos estos elementos, «Warhawk» se convierte en una opción simplemente correcta para PlayStation, en la que se echa de menos un apartado gráfico más trabajado.





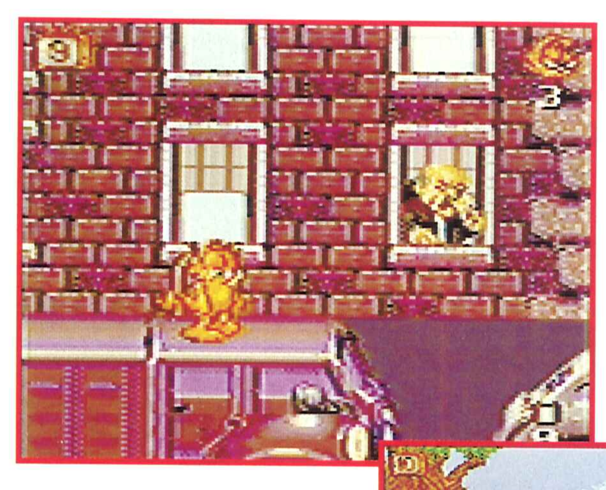
GARFIELD

Aires felinos para Game Gear

El gato más famoso de las tiras diarias se estrena en la portátil de Sega con un cartucho de plataformas ambientado en el mundo de la televisión. Bueno, más bien en el monitor de TV propiamente dicho, ya que es ahí donde se ha quedado encerrado Garfield y donde transcurre su aventura. Son ocho las fases que Garfield debe atravesar -no con demasiada fluidez de movimientos, por cierto- para poder volver a la realidad, y cada una de ellas se basa en una conocida película versionada de acuerdo con el sentido del humor que siempre ha identificado a este felino.

«Garfield Caught in the Act», el primer juego para Game Gear de 8 megas, cuenta con los ingredientes típicos de los cartuchos de plataformas, lo que se materializa en items de todo tipo y en una serie de saltos más o menos complicados. Todo ello está presente a lo largo de una extensa aventura que, a pesar de sus buenas intenciones, no consigue dar en la diana debido a su desarrollo lineal y algo monótono. En todo caso, seguro que gusta a los aficionados a los cartuchos de plataformas, que no son pocos precisamente.





Todas las fases de este «Garfield» para la portátil de Sega se desarrollan según situaciones tomadas de famosas películas.



ASSAULT RIGS

Psicodelia en PlayStation





La brillante intro que presenta este compacto consigue que el jugador se muestre más que interesado por lo que le va a ofrecer «Assault Rigs». Sus escenas impresionan y dan la imagen de que el juego va a ser de lo más espectacular... pero por desgracia os quedaréis con la miel en los labios. Tras ese sugerente envoltorio se esconde un juego en el que todo consiste en encontrar, nivel tras nivel, un determinado número de diamantes, que va aumentando progresivamente a medida que se superan niveles.

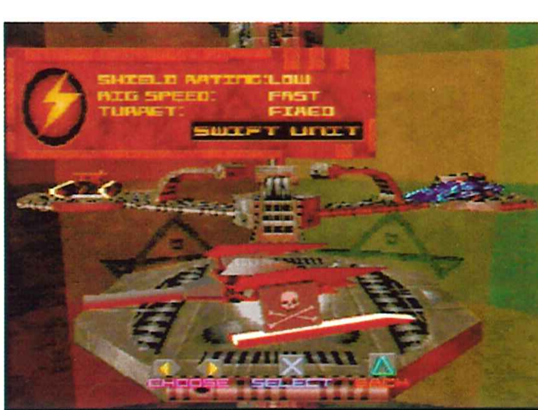
A través de unos escenarios absolutamente psicodélicos, que parecen sacados de la película "Tron", vuestro cometido se reduce a recorrer cada rincón del decorado con uno de los tres vehículos del menú, buscando los mencionados diamantes que activan el paso al siguiente nivel. Un desarrollo que a fuerza de repetirse termina resultando un tanto pesado, por mucho que cada nivel esté aderezado por caminos laberínticos, un aceptable número de enemigos a los que tendréis que disparar, y la posibilidad de emplear hasta cinco perspectivas diferentes.



Uno de los máximos atractivos que ofrece «Assault Rigs» reside en sus gráficos. El color y las formas psicodélicas no os abandonarán a lo largo de toda la aventura.







PSYCHIC DETECTIVE

Intriga y suspense policiaco



De nuevo nos encontramos ante una aventura interactiva con imágenes reales, en la que el jugador participa como un personaje más de la película. Básicamente se trata de una intriga policiaca a la antigua usanza, sólo que el protagonista es una especie de vidente con poderes mentales, lo que le supone cierta ventaja a la hora de resolver los casos.

Este programa basa todo su interés en que el jugador permanezca muy atento a



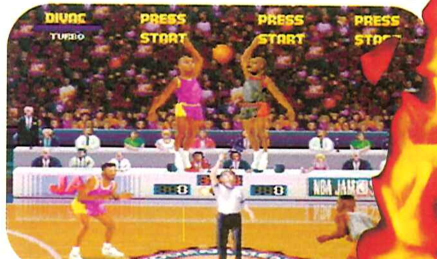
todos los diálogos y réplicas de los protagonistas, con el fin de descubrir el misterio en cuestión. Y ahí está precisamente el inconveniente, ya que todo el juego está en inglés, y a menos que entendáis a la perfección el idioma de Shakespeare, es muy difícil enterarse de algo.



Baloncesto de altura para SegaSaturn

Sega Saturn
Acclaim
86





NBA JAM



Por muy conocido que sea el título que nos ocupa, no está de más reseñar que se trata del primer juego de baloncesto para Sega Saturn que ve la luz en nuestro país. Por lo demás, este «NBA Jam Tournament Edition» conserva todas las cualidades que le han convertido en un juego triunfador en todos los soportes en los que ha aparecido.

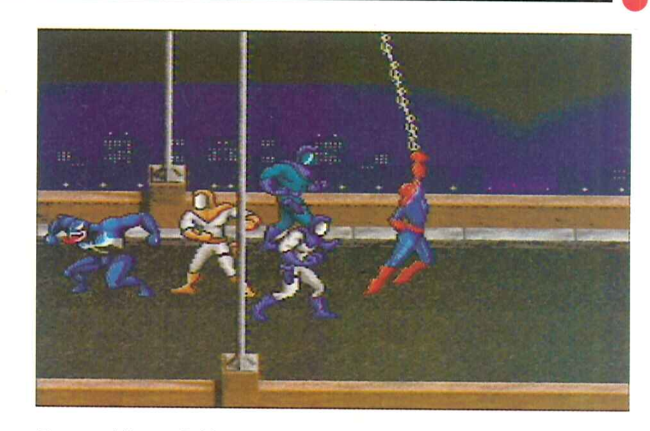
Este compacto mantiene la asombrosa jugabilidad de la que el programa ha hecho gala desde el principio y ofrece al jugador una diversión fuera de toda duda. Pero es que, además, la versión para Saturn ha mejorado el tamaño de los jugadores, que aparecen mejor definidos y hacen gala de unas excelentes digitalizaciones de los rostros. Otro de los detalles añadidos -como sucediera con la versión para PlayStation- es el efecto de "scalling", perfectamente visible según los jugadores se acerquen más o menos a la pantalla.

En fin, «NBA Jam T.E.» supone una excelente oportunidad de disfrutar de un baloncesto de gran altura en Sega Saturn, aunque quienes ya posean otra versión deben tener en cuenta que no se encontrarán demasiados cambios con respecto a lo ya conocido.



Separation Anxiety

Spiderman vuelve a la Super



Como podéis ver, Spiderman recreará en Super Nintendo las habilidades que le han encumbrado en el mundo del cómic. Pero además de lanzar redes, también descubriréis sus cualidades como experto luchador.

Spiderman y Venom tienen la oportunidad de enfrentarse a dúo o por separado a la nueva amenaza maquinada por Matanza. Ésta ha tomado la forma de cinco nuevos simbiontes en este «Separation Anxiety» para Super Nintendo, un beat'em up desarrollado por Software Creations para Acclaim. El cartucho está dividido en trece fases con escenarios renderizados, que conducen a los protagonistas por las calles de Nueva York hasta la Fundación de la Vida. Allí se han creado los nuevos simbiontes, a partir de muestras tomados del propio Venom.

El juego no olvida los orígenes "marvelianos" de sus protagonistas, por lo que un aire de cómic impregna toda la aventura. Éste no sólo está presente en las cualidades de los personajes (Spiderman lanza redes a diestro y siniestro y Venom emplea las habilidades de su traje simbionte), sino que también lo encontraréis en las onomatopeyas que aderezan las peleas, así como en la aparición momentánea de otros cuatro superhéroes de la casa Marvel. Y es que el Capitán América, el Motorista Fantasma, Ojo de Halcón y Daredevil acudirán en ayuda de Spiderman y Venom siempre que éstos posean el oportuno ítem.









EN LOS CENTROS MAIL ENCONTRARAS

LA OFERTA MAS TENTADORA

DE LA NAVIDAD

CENTRO MAIL

MEGADRIVE	9.990 -	1000 DESCUENTO
SUPERNINTENDO	9.990 -	1000 DESCUENTO

AAAHHH REAL MONSTERS

Unete a los tres monstruítos y con tu ayuda se convertirán en mostruos de verdad. Un juego diferente y divertido, no exento de gran calidad gráfica, animación e innumerables sobresaltos.





MEGADRIVE	5.450 -	500 DESCUENTO
SUPERNINTENDO	6.450 -	500 DESCUENTO
GAMEBOY	3.450 -	300 DESCUENTO

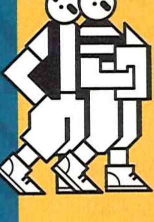
ZOOP

El juego más adictivo del siglo XXI. Si quieres descubrirlo ven a Centro Mail y consigue ahora un descuento especial.

MEGADRIVE	9.990 -	1000 DESCUENTO
SUPERNINTENDO	9.990 -	1000 DESCUENTO
GAMEGEAR	5.990 -	500 DESCUENTO

PHANTOM 2040

¿Crees que podrás superar los 60 niveles de Phantom sin parar de combatir? Para ello dispones de más de 100 combinaciones entre armas y objetos que te permiten un control total. Además 20 finales que puedes seleccionar tú mismo. ¡Conócelos!



Todos los productos anunciados en esta página y muchos más !Ven a comprobarlo!

Estas Navidades Centro Mail te ofrece tres productos estrella con un SUPERDESCUENTO DE HASTA 1000 PTAS.

Para beneficiarte de esta oferta recorta este cupón-descuento (o una fotocopia) y preséntalo en tu Centro Mail más próximo. Si lo prefieres haz tu pedido por correo enviándonos el cupón.



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

TEL: (91)380 28 92 / FAX: (91)380 34 49

Recorta y envía este cupón a: Centro Mail. Sta Mª de la Cabeza, 1. 28045 Madrid.

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

....

POBLACION .... PROVINCIA ....

TELEFONO .... C.P. .... Nº CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

PRODUCTOS PEDIDOS		PRECIO	DESCUENTO	TOTAL
AAAHHH REAL MONSTERS	☐ MEGADRIVE	9.990	1.000	8.990
	☐ SUPER NINTENDO	9.990	1.000	8.990
ZOOP	☐ MEGADRIVE	5.490	500	4.990
	☐ SUPERNINTENDO	6.450	500	5.950
	☐ GAMEBOY	3.450	300	3.150
PHANTOM 2040	☐ MEGADRIVE	9.990	1.000	8.990
	☐ SUPERNINTENDO	9.990	1.000	8.990
	☐ GAME GEAR	5.990	500	5.490

☐ ENVIO POR SERVIPACK CONTRARREMBOLSO

☐ ENVIO POR CORREO CONTRARREMBOLSO

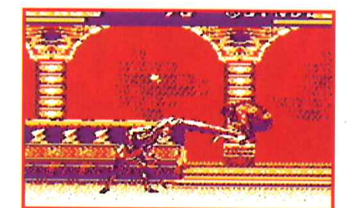
GASTOS DE ENVIO ....

TOTAL ....

Hasta 1000 PTS

CUPON-DESCUENTO







El mismo nombre, distinto contenido

Por mucho que se empeñe Acclaim, es imposible trasladar íntegramente los elementos de 32 megas a un cartucho de cuatro. Así, el número de luchadores de este «MK3» ha quedado reducido a 8, y sus golpes especiales han sufrido una reducción y resultan menos espectaculares. Los personajes son grandes y rápidos de movimientos, aunque no de reacción. Y en cuanto a las opciones de juego, se han visto reducidas a elegir entre tres tipos diferentes de torneos.

Vamos, que no esperéis encontrar el mismo juego de Super Nintendo, y mucho menos el del arcade. Sus posibilidades se reducen a ofrecer un cartucho de lucha para Game Boy que compita dignamente con los grandes del momento.



STRIKER 96

El fútbol, visto desde diversos ángulos





Warner Interactive ha preparado un juego muy completo en lo que se refiere a opciones y posibilidades de menú, que incluso permite disputar los partidos alternando siete perspectivas diferentes. Sin embargo, parece que ha descuidado ligeramente el tema de la jugabilidad, ya que cuesta mucho trabajo controlar el balón y no digamos ya realizar buenas jugadas. Una carencia de la que en gran parte tiene culpa la rapidez a la que se desarrolla el juego.

En el lado positivo, «Striker 96» ofrece la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores simultáneos. Una opción con la que, sin duda, sacaréis mucho más partido a este compacto futbolístico para la máquina de Sony.



PGA TOUR 96

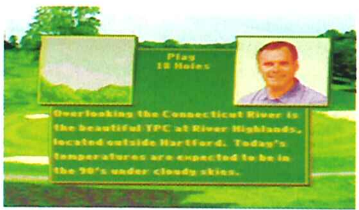
El golf de los profesionales



Como en los anteriores programas de EA Sports dedicados al golf, «PGA Tour 96» cuenta con un extenso menú de opciones y modalidades de juego que incluyen desde el número de hoyos que el jugador va a completar hasta la elección del campeonato o la denominada "Eliminatoria EA" para cuatro jugadores. El cartucho también ofrece tres campos a escoger, así como la posibilidad de que el jugador edite a su propio golfista o bien asuma la personalidad de 10 de los mejores profesionales del circuito de la PGA.

Pero por muy atractivas que sean dichas opciones de juego, el nivel gráfico de esta versión ha decaído con respecto a la anterior entrega de EA Sports, «PGA Tour III». A pesar de estar digitalizados, los golfistas requerían una mayor definición y tamaño. De igual forma el recorrido de los hoyos resulta demasiado confuso, con lo que la jugabilidad queda también bastante afectada.







Las mejoras que «PGA Tour 96» ofrece respecto a sus antecesores se centran en el apartado de opciones. La pena es que los gráficos y la jugabilidad han decaído.







MYSTARIA

Saturn ya juega al rol

Los sufridos amantes del rol están de enhorabuena, ya que SegaSaturn empieza a darles buenos motivos para no cambiar de tipo de juegos. Y es que tras la agridulce aparición de «Virtual Hydlide», «Mystaria» viene dispuesto a colmar las exigencias del más osado rolero.

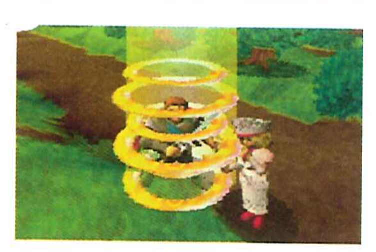
Como prueba de su calidad, basta decir que el equipo diseñador ha sido el mismo que realizó la saga «Shining Force». Este origen común es el responsable de que las similitudes sean muy evidentes en ciertos detalles. La mecánica de juego, por ejemplo, es muy similar en cuanto que permanece el sistema de puntos (vida, experiencia, magia...) y de combates por turnos, aunque se han introducido animaciones renderizadas a la hora de luchar. Tampoco van a faltar en este compacto los items escondidos en cofres, ni los hechizos, ni los seres demoníacos... vamos, lo que se dice la ensalada perfecta para que el aburrimiento no tenga cabida.

Tanto la calidad del juego como la escasez de oferta rolera hacen muy recomendable hacerse cuanto antes con esta joya de 32 bits. Seguro que agradecéis la recomendación.









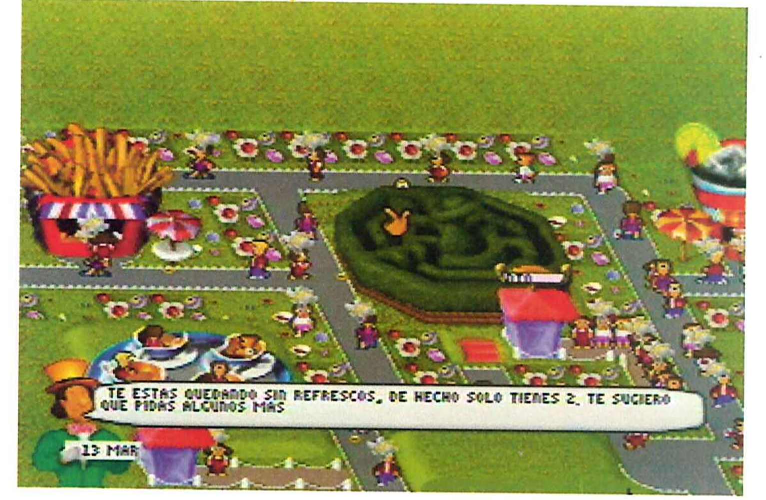


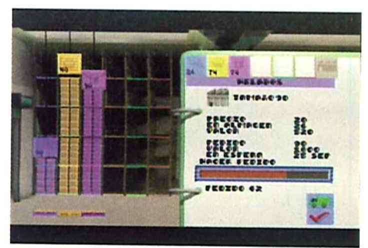
THEME PARK





Abierto por vacaciones







Imitar a Walt Disney ya no es un sueño imposible. Desde que Bullfrog crease su «Theme Park», montones de empresarios de salón han visto realizadas sus ilusiones de dirigir un parque de atracciones. Ya pudimos ver las excelencias de este juego cuando apareció en Mega Drive, pero ahora que lo hace en Saturn la sensación vuelve a ser tan gratificante como entonces.

A decir verdad, este juego es más parecido a las versiones para ordenador que al de MD, ya que incluye opciones inéditas en la 16 bits de Sega. Dicho de una forma sencilla, este «Theme Park» contiene el juego de MD (una versión simplificada del juego original) junto a la versión de simulación completa en la que se pueden controlar tanto la compra-venta de acciones como el stock de artículos para las tiendas.

Junto a este aumento de opciones, también hay que resaltar una agradable revisión gráfica que afecta a las atracciones y a los diminutos usuarios del parque. Y como dato curioso, en algunas barracas es posible visualizar una película interactiva con vista subjetiva de la atracción seleccionada. De este modo, ya es posible "probar" toda la emoción de "vuestro parque".

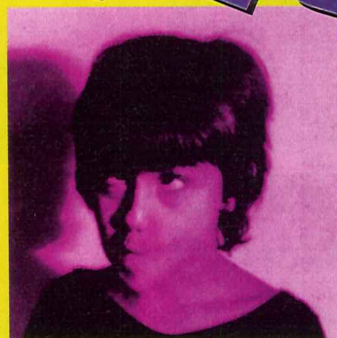


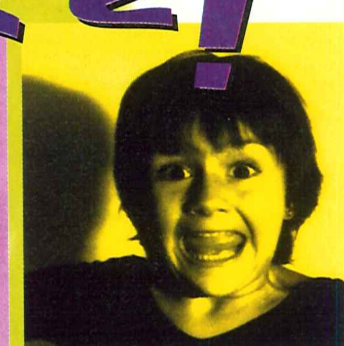
concurso

VECTORMAN

¡defórmate!









Vectorman te ofrece la posibilidad de ganar uno de los 30 cartuchos para Megadrive que sorteamos. Y te propone un pequeño reto, que intentes deformar tu cara para ser lo más irreal posible. Para transformarte no puedes utilizar el ordenador, sino que has de hacer una mueca en vivo y en directo ante tu fotógrafo.

Sólo se admitirá una fotografía por cupón, así que aunque te vuelvas loco haciendo muecas, mándanos sólo la mejor.

¡Ánimo! Tienes hasta el hasta el 1 de febrero para mandarnos tu foto. Si quieres darle un nombre a tu foto, indícalo en el cupón.





BASES CONCURSO VECTORMAN

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el Cupón de Participación y la fotografía que envíen a concurso, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista HOBBY CONSOLAS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO VECTORMAN»
2.- De entre todas las cartas recibidas, la redacción de Hobby Consolas elegirá los 30 participantes más divertidos, que ganarán, cada uno, el juego VECTORMAN en versión Megadrive. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. - Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 20 de diciembre 1995 al 1 de febrero de 1996.
4. - La elección de las mejores fotografías se realizará el día 5 de febrero de 1996, y los ganadores se publicarán en el número de marzo de 1996 de la revista HOBBY CONSOLAS.
5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los nombres en la revista para notificar a la revista la no recepción de los mismos.
6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA CONSUMER PRODUCTS y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN «VECTORMAN»

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
C.Postal............................Teléfono.........................
NOMBRE DE TU FOTOGRAFÍA: ....

Listas de éxitos

Mega Drive



Dos primicias de cine: «MK» cede en la lucha por el primer puesto, aunque quizá sea para no restar protagonismo a la película del mismo título. Y además, Spot nos cuenta sus últimas peripecias en Hollywood.

01- (2) EarthWorm Jim 2
02- (3) Maui Mallard
03- (1) Mortal Kombat 3
04- (5) FIFA Soccer 96
05- (N) Spot Goes to Hollywood
06- (4) Theme Park
07- (N) Zoop
08- (6) Micromachines 96
09- (N) WWF Arcade Game
10- (7) Comix Zone

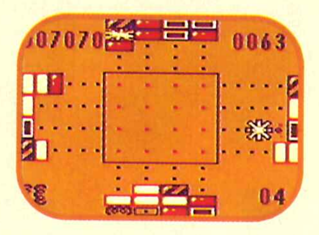
N.E.S.

01 - (R) Tetris 2
02 - (3) Jimmy Connors Tennis
03 - (2) Los Pitufos

Master System

01 - (2) Sonic Chaos
02 - (1) Los Pitufos
03 - (R) Micromachines

Game Boy



Un virus se está extendiendo a marchas forzadas por toda la población. Su nombre es «Zoop», y afecta con especial crudeza a los usuarios de la portátil Game Boy causándoles ampollas en los dedos.

01- (R) Street Fighter II
02- (3) Killer Instinct
03- (2) Donkey Kong Land
04- (N) Zoop
05- (R) Micromachines 2

PlayStation



El gremio de chapistas y desguaces acaba de firmar un acuerdo con Sony que mantendrá ligados a ambos por los próximos tres años. Y es que gracias a los coches de «Destruction Derby», se están haciendo de oro.

01- (R) Destruction Derby
02- (4) Tekken
03- (N) Wipeout
04- (N) Mundo Disco
05- (N) FIFA Soccer 96

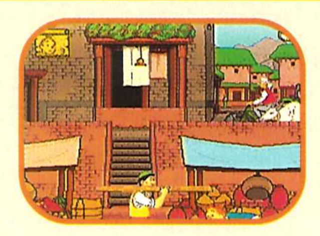
Game Gear



Un individuo armado y peligroso se ha introducido en la Game Gear. Parece ser que responde al nombre de «Arena», y según varios testigos, acabará con Sonic si eso es necesario para ver cumplidos sus propósitos.

01- (2) Sonic Labyrinth
02- (1) Power Rangers 2
03- (R) FIFA Soccer 96
04- (N) Arena
05- (N) Garfield

Super Nintendo



Las nevadas montañas del Tíbet se han convertido en el escenario de un curioso caso. Para cubrir la noticia Super Nintendo ha enviado a un experto reportero, que sin embargo hace su debut en estas lides, Tintín.

01- (R) Super Mario World 2
02- (3) Diddy's Kong Quest
03- (4) Intern. Superstar Soccer
04- (2) Killer Instinct
05- (6) Doom
06- (7) FIFA Soccer 96
07- (N) Tintín en el Tíbet
08- (5) Illusion of Time
09- (N) Zoop
10- (8) EarthWorm Jim 2

Mega CD

01- (2) Eternal Champions CD
02- (1) EarthWorm Jim 2
03- (R) Fatal Fury Special
04- (R) Starblade
05- (N) Batman & Robin

3DO



Todas las ciudades del mundo están sumidas en un verdadero caos circulatorio. ¿Todas...? ¡No! Todavía queda una en la que se puede rodar más de cien metros sin tener que frenar. Su nombre: «Need for Speed».

01- (R) Need for Speed
02- (4) Theme Park
03- (2) Road Rash
04- (5) Foes for Ali
05- (N) Psychic Detective

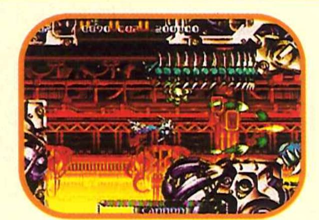
MD 32X



La nave «Darxide» ha partido rumbo al espacio en busca de algún tipo de vida alienígena. Por el momento la búsqueda ha resultado infructuosa, pero eso sí, el Universo ha quedado totalmente limpio de asteroides.

01- (R) Virtua Fighter
02- (R) Doom
03- (N) Darxide
04- (3) Virtua Racing
05- (4) Kolibrí

Neo Geo CD



Entre una enorme expectación, continúa disputándose el torneo «King of Fighters 95». Los combates discurren en el marco incomparable del Neo Geo CD, cuna de los mejores luchadores de los últimos tiempos.

01- (R) King of Fighters 95
02- (3) Pulstar
03- (2) Fatal Fury 3
04- (R) Puzzle Bobble
05- (R) Super Side Kicks 3

Sega Saturn



Según fuentes virtuales, los virtuales luchadores de «Virtua Fighter Remix» han anunciado que ante la virtual llegada de «VF 2» y el virtual empuje de «Virtua Cop» van a hacer oficial su virtual retirada.

01- (2) Virtua Cop
02- (N) Virtua Fighter 2
03- (N) Thunderhawk
04- (1) Virtua Fighter Remix
05- (N) Golden Axe

El que tiene dudas demuestra que piensa y que es inteligente. Preguntar, es de sabios. Y el que dibuja, muestra sus inquietudes y dotes artísticas. No, no vamos a hacer un análisis psicológico de quienes participáis en esta sección. Sólo queremos agradeceros que muchos de vosotros os toméis las consolas como algo más que un juego. Seguid escribiendo a: HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.

Previsiones de futuro

Hola Yen, soy el futuro poseedor de una consola de nueva generación y, como todos, tengo mis dudillas. Ahí van:

1- ¿Crees que bajarán los precios de las nuevas consolas después de Navidad?

Pues no creo que, por el momento, PlayStation baje de precio, y como sabrás Saturn ya lo ha hecho. Cuando es seguro que bajen es para la aparición de Ultra 64.

2- Teniendo en cuenta que todos los nuevos soportes han hecho ya su aparición en España, ¿crees que se adelantará el lanzamiento de Ultra?

Ultra saldrá en USA y Japón el 31 de marzo. Aunque todavía no hay fecha para Europa, ya te puedes hacer una idea de que más que adelanto, será retraso.

3- Siempre has dicho que los cartuchos son lo mejor para jugar, pero ¿tú crees que los cartuchos de mega-memoria superarán a los súper CD's de los nuevos sistemas?

No sé si los cartuchos de mega-memoria serán mejores que un CD, lo que sí sé, y lo que siempre he dicho, es que el acceso a cartucho es más rápido que a CD. Además, lo superior o lo inferior no será el formato, sino los juegos.

4- ¿A cuál de las nuevas consolas le ves tú con más posibilidades de triunfar en el mercado español?

A la que más logre vender estas Navidades. Obviamente, la gran parte del pastel se la repartirán Saturn y PlayStation.

5- ¿Crees que Ultra aportará algo nuevo que no hayamos visto en ninguna otra consola o se limitará a ofrecer lo mismo que los nuevos sistemas pero en cartucho?

Todavía parece pronto para afirmar una cosa u otra, pero todo parece indicar que Nintendo pretende sorprender a todos con sus juegos. Y algunos ya lo han conseguido.

Un Consolero en apuros

Lo mejor de cada género

Soy un fanático de los videojuegos y quisiera hacerte unas preguntas:

1- ¿PlayStation se instala con euroconector o con cable RF?

Con euroconector: es la moda.

2- Elige entre estos juegos: «Toshinden», «Tekken» o «Mortal Kombat 3».

«Toshinden».

3- Y también entre «Destruction Derby», «Ridge Racer» y «Wipeout».

EL CORCHO



«Destruction Derby».

4- ¿Saldrán en PlayStation «Primal Rage» y «Myst»?

«Primal Rage» seguro, lo de «Myst» parece más complicado.

5- ¿Cuál es el mejor juego deportivo para PlayStation?

Pues depende del deporte que te guste. Para carreras, «Destruction Derby»; de fútbol, «FIFA 96»; de basket, puede ser «NBA in the Zone».

José Cristo García (Las Palmas)

La madre de todas las dudas

Hola Yen, somos dos chavales que tenemos la mayor duda consolera que se puede tener. Por favor, danos tu sabia opinión:

1- ¿Qué consola opinas que ofrece mayor diversión y mejores gráficos, Saturn o PlayStation?

La diversión no depende de la consola, sino del juego. Ambas máquinas tienen juegos muy divertidos, así que sólo depende del tipo que a ti te guste más. A primera vista parece que PlayStation tiene más variedad, pero no cuenta con los arcades de Sega que sí están al alcance de Saturn. En cuanto a gráficos, por el momento gana ligeramente la consola de Sony; claro que juegos como «Virtua Cop» o «Sega Rally» van a equilibrar la balanza.

2- ¿Cuál de ellas es mejor técnicamente?

Las características técnicas de ambas consolas son muy similares, aunque en cifras generales parece ganar Saturn que, además, tiene más posibilidades de expansión, sobre todo en el terreno multimedia.

3- Todos sabemos que Saturn no va a fracasar al estar respaldada por una gran compañía como Sega, ¿pero qué opinas sobre esto de PlayStation, le pasará lo que a Jaguar, 3DO o CD-i?

Ni 3DO ni CD-i han fracasado. La primera acaba de salir oficialmente en España y hasta enero no va a recibir el apoyo de su distribuidora que, como sabrás, es Goldstar. En cuanto al CD-i, no está considerada por Philips como una máquina de videojuegos y su mercado es diferente al de Saturn o PSX. Puede ser un fracaso para los consoleros, pero no para Philips.

Ahora voy a centrarme en vuestra pregunta. Como bien dices, Sega es una compañía muy fuerte en el mercado del videojuego, pero Sony es una compañía aún más fuerte en lo que se refiere a electrónica en general. El respaldo que Sony está prestando a PlayStation es alto, muy alto, pero ni el apoyo de Sega ni el de Sony van a ser suficientes si sus respectivas máquinas no tienen éxito en el mercado.

Jaime Fernández y Jorge Plaza (Madrid)

Una de cifras y letras

Ante todo, decirte que soy el orgulloso poseedor de una Mega Drive. Bueno, al lío:

1- ¿Tiene «FIFA Soccer 96» la opción de fichar jugadores?

No, aunque puedes crear tantos equipos como jugadores.

2- ¿Cuánto valdrá el M2 de 3DO?

La consola, algo más de lo que cuesta el actual 3DO.

3- ¿Sacarán algún juego más con el SVP?

No parece muy probable, y menos teniendo Sega un sistema como 32X que mejora las posibilidades del SVP.

4- ¿Qué pasa con «Clockwork Knight» y «Panzer Dragon», que decíais que iban a salir para 32X?

Nosotros publicamos lo que nos dijo Sega en su momento. No creo que ninguno de esos juegos aparezca para 32X.

Manolo Casaus (Sevilla)



Formatos multimedia

Querido Yen, siempre he sido un perfecto y fiel seguidor de las consolas Sega y también estoy informado sobre el mundillo del PC. Es por eso por lo que me surgen una serie de cuestiones acerca de las consolas de nueva generación Saturn y PlayStation.

1- En lo referente a multimedia, ¿podrá Saturn conectarse a la red con un módem y suscribirse a Internet?

Sí, pero no sé cuándo aparecerá dicho artilugio.

2- ¿Por qué Sony no se decide a proporcionar a su PlayStation opciones como el Vídeo CD y Photo CD?

Porque la idea de Sony es ofrecer una consola de videojuegos. Quizá porque piense, no exenta de razón, que los que estén interesados en redes tengan un PC y los fanáticos del Vídeo CD tengan un CD-i.

3- Si me compro la Saturn con «Daytona», ¿tendré que pagar más para tener la opción Photo CD?

Te compres la Saturn con o sin «Daytona», tendrás que comprar aparte el sistema operativo de Photo CD. Para más señas, su precio no es superior a las 6.000 pts.

4- ¿Por qué Psygnosis no hace versiones de sus juegos para Saturn?

Porque Psygnosis es de Sony y, obviamente, no va a tirar piedras contra su propio tejado. Lo que sí puede ocurrir es que venda alguna licencia como podría ser el caso de «Wipeout».

5- ¿Para cuándo «Toshinden» y «Virtua Fighter II» para Saturn?

Entre finales de enero y principios de febrero tendrás los dos a la venta.

6- ¿Saldrá alguno de estos juegos para Saturn o PlayStation: «Fade to Black», «Lost Eden», «Striker 96», «Dark Forces» y «Prisioners of Ice»?

«Striker 96» estará disponible para PSX desde ya, «Fade to Black» lo estará hacia el mes de marzo y de los demás no puedo decirte nada todavía.

7- ¿Disponen algunas de estas dos consolas de algún servicio de reparación?

Las dos. Saturn cuenta con el habitual servicio técnico de Sega -Visonic- y PlayStation con la recién inaugurada Hot Line, una línea telefónica de atención al cliente que, entre otras cosas, pasa por tu casa a recoger la consola estropeada y te la devuelve a los pocos días. Arreglada, claro está.

Daniel Gutiérrez (Barcelona)

Una tienda de poco fiar

Hola Yen, me ha surgido un problema y quiero que me des tu opinión. Hace tres meses me compré una Mega Drive 32X que ya se me ha estropeado tres veces. Intenté devolverla en la tienda o canjearla por productos Sega, pero el dueño no estuvo de acuerdo y me dijo que no se responsabilizaba de lo que le pasara a la consola y que yo debía pagar el arreglo. Además, en la tienda se exponen consolas y yo tengo la sospecha de que la mía ha pasado ya por varias manos.

¿Qué opinas?

El vendedor puede negarse a cambiarte la máquina por otra cosa. Debías haber exigido, en la primera avería, que te la cambiaran por una igual. De todos modos, tú no tienes por qué pagar los arreglos, ya que tiene una garantía de un año.

Mi consejo es que llames a Sega y hables con su departamento de atención al cliente. El dueño de la tienda era quien debía haberte informado sobre la garantía de la consola. Desde luego, no parece un comercio del que te puedas fiar. Como consumidor, tienes todo el derecho del mundo a quejarte: hazlo.

Jesús Relucio (Gerona)



El futuro de la 32X, un saco de incógnitas

Hola Yen, ¿cómo te va el chollo? Espero que te vaya bien y puedas contestarme a estas dudas. Estoy muy confuso.

1- ¿Sacarán para 32X algún juego de coches estilo «Sega Rally», «Daytona» o «Ridge Racer»?

Pues no hay nada de este estilo que esté previsto por el momento.

2- ¿Vale la pena comprarse una 32X o Sega la abandonará igual que al Mega CD?

El Mega CD está recibiendo nuevos apoyos por parte de Sega y 32X sigue sacando juegos al mercado, aunque es cierto que lo hace a un ritmo no muy alto. No sé qué contestarte con respecto al tema del apoyo. Ahora mismo parece que a Sega sólo le importa Saturn, pero después de las navidades todo puede volver a su cauce normal.

3- ¿El «FIFA 96» para esta consola es parecido al de Saturn?

Está a medio camino entre el de Mega Drive y el de Saturn. No ofrece una calidad gráfica tan alta como el de Saturn, pero añade las cámaras a la versión Mega Drive.

4- ¿Saldrá «Mortal Kombat 3» para 32X?

No está previsto, pero ya sabes que estas versiones siempre se han retrasado.

5- ¿A la Saturn se le puede conectar el cable de antena de Mega Drive?

No, precisa un modulador RF propio.

Jesús Sánchez (Gran Canaria)

Malentendidos varios

Qué pasa, tío. Soy uno de los pocos raperos que tiene una Saturn y me gustaría que me aclarases unas cuantas dudas sobre ella.

1- ¿Qué juegos de plataformas saldrán para mi consola en enero?

Las plataformas no parecen ser el género preferido por los nuevos sistemas, y por ahora en Saturn sólo puedes contar con las dos partes de «ClockWork Knigth» y con el preciso «Rayman» de Ubi Soft.

2- ¿Cuál me recomiendas, «Cyber Speedway» o «Virtua Fighter Remix»?

Depende de lo que te guste más. Yo me quedaría con «VF Remix».

3- Un compañero tiene la Saturn y dice que tiene «El Rey León». ¿Es posible?

Me parece que, sencillamente, se ha quedado contigo. ¿A que no te lo presta?

4- Me han hablado muy bien del «Sega Rally», ¿tú qué opinas?

Que todo lo que hayan dicho lo habrán leído en las revistas, ya que el juego de Saturn no estará en la calle hasta febrero o marzo. Eso sí, te va a encantar.

5- También me han dicho que Saturn puede revelar carretes de fotos y luego las archiva en CD, ¿es verdad?

No, el proceso es el siguiente: tú puedes llevar a que revelen tu carrete de fotos en un CD en lugar de en papel. Después, gracias a un sistema operativo especial, Saturn puede mostrar e incluso manipular las fotos.

6- Me voy a comprar un juego de lucha y me gusta «Tekken». ¿Qué opinas de él?

Me parece muy bien, pero «Tekken» no está disponible para Saturn. Cómprate «Virtua Fighter Remix» y léete Hobby Consolas de vez en cuando.

7- Una vez cargado un juego, ¿se puede poner un CD de música y oírlo mientras juegas?

Sí, siempre que el juego no necesite volver al disco para leer nueva información. De ser así, cuando acceda al CD y éste sea uno de audio, el juego se bloqueará.

El Rapero (Murcia)



De todo un poco

Hola Yen, ¿cómo te va? Espero que bien, porque te tengo aquí preparadas un par de preguntas:

1- Hasta hace poco no sabía muy bien qué era el rol, pero alquilé «Light Crusader» y me gustó. ¿Qué juego de rol del mismo tipo me puedes recomendar?

Del mismo tipo es difícil encontrarlos, pero prueba con «Soleil», que también está en castellano. Ya más rol, más complicado y totalmente distinto tienes «Shining Force II».

2- Teniendo en cuenta que no voy muy alegre de pelas, ¿crees que me llevaría una decepción si me comprase una 32X?

Depende con qué quieras compararla. Obviamente, juegos como «Doom» o «Virtua Fighter» no los vas a encontrar en Mega Drive. Sólo tienes dos problemas: uno, que no hay mucha variedad; dos, que te equivoques y compres alguno de sus juegos malos que, como en todas las consolas, los hay.

3- ¿Por qué no habláis de 3DO? ¿Es que no os parece buena?

No hablábamos de 3DO porque no estaba a la venta oficialmente en España. Ahora que ya lo está y cuenta con el apoyo de Goldstar y Electronic Arts, estamos hablando de ella. No, no nos parece una consola mala.

4- La Super Nintendo está sacando juegos de alucine. La pregunta es, ¿puede superar con todos sus chips a la 32X?

Sí, si no se aprovechan las potencialidades de la 32X que, técnicamente, es mejor que Super Nintendo. De nada te vale la técnica si luego no se aprovecha a la hora de hacer juegos. Por ejemplo, el «Doom» de 32X es superior al de Super Nintendo, ya que sí supo aprovechar las virtudes de la máquina.

Mega Bomberman (Barcelona)

La estrella de Goldstar

Hola maestro Yen. Soy un incondicional de 16 tacos con una Mega Drive, una compra en mente y una carretilla de dudas. Iré al grano:

1- Todos dicen que la Mega Drive va a morir, ¿cuánto crees que le queda?

Desde luego, la Mega Drive aún no ha muerto. Le queda de vida el tiempo que las compañías le quieran dar, especialmente Sega. Mientras se hagan juegos para una consola, no estará muerta. Además, es difícil que muera mientras otra no la sustituya, y por ahora las ventas de 32 bits no presagian una sustitución fulgurante de las 16 bits.

2- ¿Qué piensas de 3DO? ¿Cuáles son sus posibilidades técnicas frente a Saturn y PlayStation?

Que es una gran consola con un gran problema: no tiene títulos tan rompedores como los de Saturn o PSX. Técnicamente se ha quedado un poco detrás de las otras dos, debido en parte a que fue la primera en salir al mercado (no español, claro). Las posibilidades de ampliación la convierten en la más "duradera" de las nuevas consolas. Por lo menos, siempre que M2 dé la talla.

3- Supongo que ya habrás adivinado mi compra, ¿me recomiendas un 3DO con los tiempos que corren?

No creo que te sientas decepcionado con el 3DO, siempre que aciertes con los juegos y no aspires a conversiones de los arcades de Sega.

4- ¿En qué consistirá el M2? ¿Cuándo saldrá? ¿A qué precio?

Será tanto una consola independiente como un potenciador de 64 bits que se podrá acoplar al actual 3DO de Goldstar. Saldrá hacia marzo o abril, aunque no hay fecha segura, y su precio no será superior al del actual 3DO.

Ernesto Aranda (Madrid)

EL CORCHO



concurso

«PHANTOM 2.040» & «REAL MONSTERS»

Ha llegado a España uno de los más famosos héroes del comic, antiguamente llamado "El Hombre Enmascarado" y ahora alias "El fantasma". ¿Sabrías decirnos con quién tiene que acabar nuestro héroe para evitar que controle el mundo? Una pista: su apellido da nombre a una avenida muy conocida de Nueva York.

También llegan tres aprendices de monstruos muy divertidos y un tanto extraños. Uno se llama "Ikum", otro "Obina", ¿sabrías el nombre del tercer protagonista?

Si eres capaz de contestar estas dos preguntas, envíanos rápidamente tu Cupón de Participación y podrás ganar uno de los 10 cartuchos de «PANTOM 2.040» o de los 10 de «THE REAL MONSTERS» que sorteamos. Además tú eliges el formato el juego.

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el Cupón de Participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista HOBBY CONSOLAS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO PHANTOM y REAL MONSTERS»

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán 10 que ganarán un cartucho de PHANTOM 2.040 (a elegir entre formato Megadrive, Super Nintendo y Game Gear) y a continuación otras 10 que ganarán un cartucho de THE REAL MONSTERS (a elegir entre formato Megadrive y Super Nintendo). El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 20 de diciembre 1995 al 1 de febrero de 1996.

4. - El sorteo se realizará el día 5 de febrero de 1996, y los ganadores se publicarán en el número de marzo de 1996 de la revista HOBBY CONSOLAS.

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los nombres en la revista para notificar a la revista la no recepción de los mismos.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: CIC VIDEO y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PATICIPACIÓN «PHANTOM 2040» y «REAL MONSTERS»

Nombre NACHO

Apellidos PINTO CARBONELL

Dirección C/ JUAN RAMÓN JIMENEZ Nº 13

Localidad PLASENCIA

Población ....

C Postal 10.600 Teléfono 527-413728

RESPUESTAS:

1. Phantom: Maximum Inc.

2.- Real Monsters: Krumm, Ickis y Oblina

Si gano, pefiero el cartucho para (Super Nintendo, Megadrive o Game Gear): ....

Curioso, muy curioso

Hola Yen, te escribo para ver si me puedes responder unas preguntas un tanto curiosas.

1- ¿Qué ha sido de la consola Multimega? ¿Cuántos bits tenía?

En su época, no fue una consola nueva ni nada de eso. Se trataba, nada más y nada menos, que de la combinación de Mega Drive y Mega CD en el mismo aparato. Servían los juegos de una y otra máquina y, obviamente, era de 16 bits, aunque mejoraba algunos aspectos técnicos del Mega CD.

2- ¿Por qué hay tanta diferencia de precio entre los antiguos cartuchos de Neo Geo y los nuevos CD's?

Porque un cartucho, y más los monstruos de Neo Geo, es muchísimo más caro que un CD. Y me estoy refiriendo, lógicamente, al soporte físico, no a la información que contiene.

3- ¿A qué se debe que los juegos de Electronic Arts sean un poco más baratos?

Por un lado, a su política de precios; y por otro, a que se distribuye a sí misma, con lo que se ahorra dinero en licencias e intermediarios. Si te fijas, los cartuchos de la propia Nintendo son también más baratos que los de otras distribuidoras.

4- ¿Por qué Ultra, que es de 64 bits, es más barata que las consolas de 32 bits?

Todavía no es seguro el precio al que saldrá Ultra, pero el lector de CD encarece bastante cualquier producto. No es nada que tenga que ver con el número de bits.

Un Consolero Curioso (Tarragona)

Un error perdonable

¿Qué tal Yen? Tengo un par de preguntas que hacerte en referencia a varios temas:

1- ¿Qué fue del sistema de Sega y Bandai de disparo virtual Lock-On?

Pues que se puso a la venta y el que quiso lo compró. Ten en cuenta que es un "juguete" que no tiene nada que ver con las consolas.

2- ¿Puede el 3DO conectarse a redes como los PC's? ¿Mantendrá esa posibilidad en España? ¿Puede hacerlo la de Goldstar?

Ésa fue una de las aplicaciones que se dijo que podría tener 3DO. Sin embargo, hasta el momento no ha salido nada que lo haga posible. Lo lógico es que si esa ampliación aparece, la consola de Goldstar la incorpore.

3- ¿Dónde puedo conseguir un adaptador que me pueda servir para mi Game Gear americana? Ya sé que siempre echas la bronca, pero ya no tiene arreglo.

Vale, me ahorro la bronca y te explico que en el caso de las portátiles, no hay problema de compatibilidades: todas son NTSC.

J. Girao González (Cantabria)

No la verán nuestros ojos

Hola Yen, soy un consolero de Orio con una NES, una Game Gear y un Macintosh LC más viejo que los romanos. He aquí unas dudillas que me rondan por la cabeza:

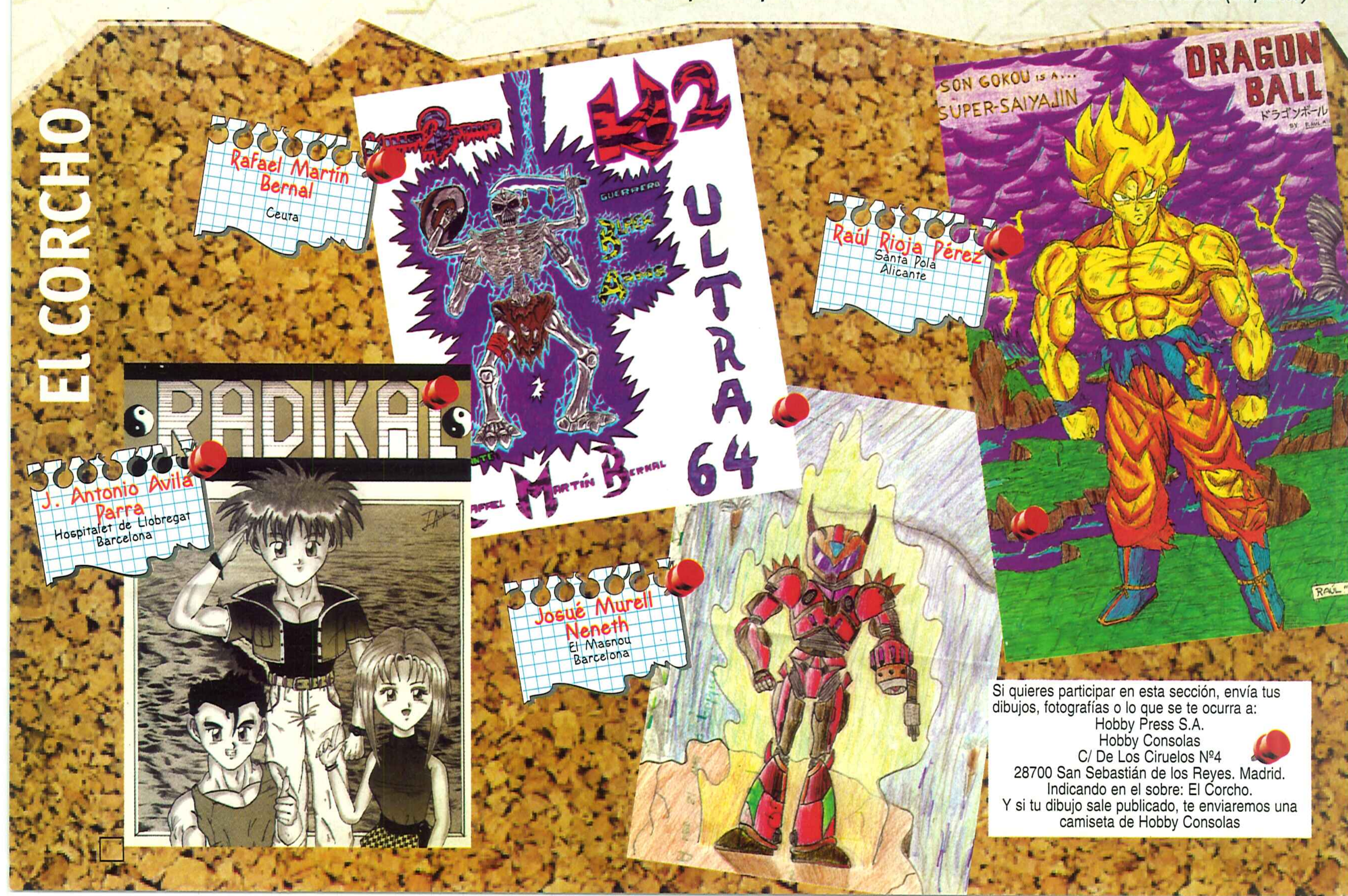
1- He leído un artículo sobre una portátil de Sega que tiene 16 bits y ponía que rondaría las 25.000 pts. ¿Es cierto?, y si es así, ¿cuándo llegará a España?

Lamento decirte que Sega no tiene previsto lanzar en Europa esta consola, por lo que nunca sabremos cuál será su precio español. A menos que cambien de idea, claro está.

2- Soy un loco de los Macintosh y en una ocasión leí que para hacer la revista usabais estos ordenadores. ¿Me puedes decir los programas que utilizáis para elaborar la revista?

Básicamente son programas de diseño, como QuarkXpress, Photoshop o Illustrator.

Urtzi Garmendia (Guipúzcoa)



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos una camiseta de Hobby Consolas

Concurso FIFA 96

Ya estamos nuevamente aquí. ¿Lograste averiguar la solución al concurso FIFA 96 del mes pasado? Seguro que sí. Pues ahora te planteamos unas nuevas cuestiones sobre FIFA 96. Envíanos el cupón de este mes junto con el de diciembre y podrás ganar uno de los 80 juegos que sorteamos. Además tú eliges el formato: Super Nintendo, Megadrive, Saturn o Playstation. Ahí van las preguntas de este mes:

Regalamos 80 cartuchos

1.- ¿Cuántos equipos se pueden elegir para ser controlados por los jugadores, para jugar una liga o una copa?

2.- ¿Cuántas ligas de diferentes países se recogen en el juego?

3.- Los nombres de los jugadores ¿son reales o ficticios?

4.- ¿Se incluyen también selecciones nacionales en el repertorio de equipos de Fifa 96?

5.- ¿Qué nueva posibilidad se ha incluido en el lanzamiento de faltas al borde del área?



BASES CONCURSO FIFA 96

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de Participación de FIFA 96 que apareció en el número de diciembre junto con el cupón de FIFA 96 de este mes (no son válidas las fotocopias) a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista HOBBY CONSOLAS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO FIFA 96» y especificando debajo el formato del juego que prefiere (Super Nintendo, Megadrive, Saturn o Playstation)
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán 80 que ganarán el juego FIFA 96 con la siguiente distribución por formatos: 20 de Super Nintendo, 20 de Megadrive, 20 de Playstation y 20 de Saturn. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. - Sólo podrán participar en el sorteo las cartas recibidas con fecha de matasellos de 20 de diciembre 1995 al 1 de febrero de 1996.
4. - El sorteo se realizará el día 5 de febrero de 1996, y los ganadores se publicarán en el número de marzo de 1996 de la revista HOBBY CONSOLAS.
5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publiquen los nombres en la revista para notificar a la revista la no recepción de los mismos.
6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS SOFTWARE y HOBBY PRESS.







CUPÓN CONCURSO
Enero

Nombre...
Apellidos ....
Dirección...
Localidad...
Población ....
C.Postal...............Teléfono ....
Consola...
Creo que las respuestas son
1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....

LOS MEJORES DEL 95

¿Te gustaría decidir cuáles han sido los mejores juegos del 95?

Pues si te apetece no tienes más que marcar con una cruz la casilla correspondiente al juego que más te haya gustado.
Como siempre, te pedimos que seas sincero y que votes a los juegos que realmente conozcas para la consola o consolas que tengas.
Además también te pedimos que nos indiques cuáles crees que han sido la mejor consola y el mejor juego absoluto del año 95.

Recorta la página, rellena el cupón y envíalo a:

HOBBY PRESS S.A. HOBBYCONSOLAS
C/ De los Ciruelos nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.
Indicando en el sobre: MEJORES JUEGOS DEL 95.

BASES:

1º Podrán participar en esta votación todos los lectores que envíen esta página con el cupón debidamente cumplimentado (no valen fotocopias).

2º Sólo podrán participar en la votación los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendida entre el 25 de diciembre de 1995 y el 25 de enero de 1996.

3º El escrutinio de los votos se realizará a lo largo del mes de enero y los resultados se publicarán en un número próximo de Hobby Consolas.

4º Entre todas las cartas recibidas se sorteará un televisor Sony 14" Black Trinitron.

Nota: Marcad sólo un juego por soporte.

Nombre.................... Apellidos....................
Domicilio....................
Localidad/Provincia....................
Código Postal.................... Teléfono....................

MEGA DRIVE

Theme Park	X
Primal Rage	
Comix Zone	
Light Crusader	X
Mortal Kombat 3	X
FIFA 96	X
Earthworm Jim 2	
Micromachines 96	X
Vectorman	
Maui Mallard	X

SUPER NINTENDO

Illusion of Time	X
Killer Instinct	X
Primal Rage	
Super Mario World 2	X
Mortal Kombat 3	X
FIFA 96	
Earthworm Jim 2	X
Donkey Kong Country 2	X
Doom	
Superstar Soccer	

SATURN

Bug	X
Virtua Fighter Remix	X
Panzer Dragoon.	X
Virtua Cop	X
Thunderhawk 2	
Daytona USA	
Virtua Fighter 2	X
Rayman	
FIFA Soccer 96	X
Theme Park	

PLAYSTATION

Ridge Racer	X
Toshinden	X
Tekken	X
Wipeout	X
Destruction Derby	X
FIFA Soccer 96	X
Rayman	
Air Combat	
Mundo Disco	X
Thunderhawk 2	

MEGA DRIVE 32X

Mortal Kombat II	X
Stellar Assault	
Virtua Fighter	X
Darxide	
FIFA 96	

GAME BOY

Kirby Dream Land 2	
Street Fighter II	X
Killer Instinct	X
World Heroes Jet	
Donkey Kong Land	

GAME GEAR

Earthworm Jim	X
Sonic Labyrinth	X
Power Rangers 2	
FIFA Soccer 96	
Micromachines 2	

NEO GEO

King of Fighter 95	X
Fatal Fury 3	X
Samurai Shodown 2	X
Savage Reign	
Pulstar	



MEJOR JUEGO ABSOLUTO

Killer Instint

MEJOR CONSOLA ABSOLUTA

Sega Saturn

o para los que dicen conocer la Liga Italiana.

ALCIO

- Serie A y serie B
- Copa de Italia con equipos de la serie C
- Competiciones europeas
- Base de datos de Julio Maldonado
- Simulador con todos los equipos italianos
- Seguimiento de la liga italiana

infoFUTBOL

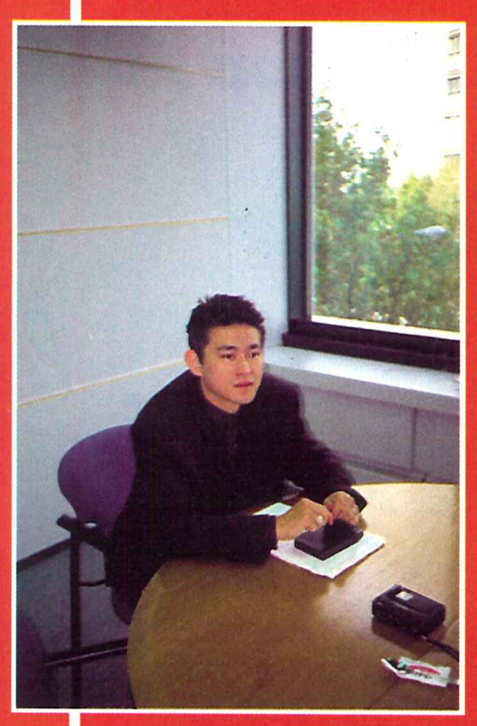
Incluye **"InfoFÚTBOL"** el sistema de información "on line" con las ligas más fuertes de toda europa



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

NOTICIAS

EL PRODUCTOR DE 'SEGA RALLY' Y 'MANX TT' VISITÓ MADRID



Ha sido un auténtico honor para los que nos encontramos dentro de este sector. Nada menos que **Tetsuya Mizuguchi,** Director del departamento de desarrollo de **Sega AM#3,** y productor de juegos como **«Sega Rally»** y **«Manx TT»,** estuvo los pasados días 4 y 5 de Diciembre en Madrid, con objeto de promocionar los nuevos lanzamientos de la compañía y ponerse a disposición de todos los medios de comunicación que acudimos a recibirle. **Mizuguchi** es en estos momentos la persona más importante del departamento de desarrollo de juegos de **Sega,** tras un ascenso meteórico que tuvo su culminación con la realización de **«Sega Rally»** en su versión recreativa. **Tetsuya Mizuguchi** respondió a todas nuestras preguntas en un correctísimo inglés (ya habréis visto la entrevista de este número), mostrando en todo momento una actitud sumamente amable y cordial. Como veis en la foto, a pesar de su importante cargo **Mizuguchi** no supera los 30 años de edad. Quién sabe lo que nos puede ofrecer este hombre en los próximos años...

LAS PRIMERAS UNIDADES DE 'DANGEROUS CURVES' YA ESTÁN EN LOS SALONES





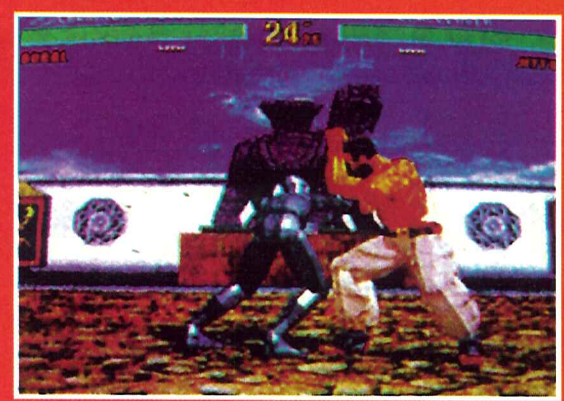
Como os prometimos el mes pasado, vamos a daros más datos sobre la llegada del juego de **Taito**, **«Dangerours Curves»**, a los salones. La distribuidora **Cocamatic** nos ha confirmado que a finales de Diciembre ya estarán instaladas las primeras unidades en ciudades como **Alicante, La Coruña, Madrid** y **Barcelona** **«Dangerous Curves»** ha levantado cierta expectación por el hecho de ser el primer juego que hace competir a un coche y a una moto. Ya veremos si culmina con éxito su aterrizaje en nuestro país.

HOBBY RECOMIENDA...

Seguro que muchos de vosotros no habéis esquiado nunca. Pues no perdáis ni un segundo en visitar algún salón con ***«Alpine Racer»*** *. Vais a alucinar en colores.*

Por cierto, hay quién todavía se asombra cuando ve la esfera de ***«R-360»*** *dando vueltas sin parar. Si queréis sentir la velocidad y el riesgo en un simulador aéreo de combate, entrada en esta cabina. Con el estomago vacío, a ser posible.*

LLEGA A JAPÓN 'VIRTUA FIGHTER' VERSIÓN 2.1.



Está claro que **«Virtua Fighter»** lleva camino de convertirse en una serie tan prolífica como la interminable **«Street Fighter».** Hace pocas fechas acaba de salir en los salones japoneses una nueva versión del juego bajo el nombre de **«Virtua Fighter 2.1».** Se trata de una versión actualizada de **«Virtua Fighter 2»**, que por lo que parece no cuenta con muchas novedades importantes. Por una lado, la fuerza y habilidad de todos los luchadores ha sido equiparada para conseguir una mayor equilibrio y competitividad en todos los combates. También se ha incluido al jefe final Dural, como un luchador más del plantel, con posibilidad de ser elegido por los jugadores.

Esta claro que **Sega**, a la espera de **«Virtua Fighter 3»,** quiere mantener a sus fieles contentos lanzando sucesivas versiones de este juego. Es muy difícil que veamos este juego en España, y tal vez sea más factible su próxima conversión a **Sega Saturn.**

NOVEDAD EN ESPAÑA

INDY 500

LOS MÁS RÁPIDOS DEL CIRCUITO

Hace ya algunos meses que este juego está danzando por esos mundos de Dios, pero sin embargo acaba de llegar a los salones españoles. La razón es muy simple: el mercado de los simuladores de conducción está copado por juegos como **«Sega Rally»**, **«Daytona»** o **«Ridge Racer»**, y nadie se había interesado por traerlo. Así que ha tenido que ser la propia **Sega** quién lo lleve a su recién estrenado salón de Madrid, en el Centro Comercial San Jose de Valderas de Alcorcón.

El modelo que **Sega** nos presenta consta de dos unidades interconectadas, de modo que dos jugadores pueden competir entre sí, sin duda la modalidad más apasionante. Como ya os hemos contado en alguna ocasión, **«Indy 500»** recoge la competición deportiva llamada fórmula Indy, similar a la fórmula 1 en el diseño de coches y circuitos, pero mucho más rápida y potente.

Sega ha vuelto a recurrir para este juego a su **Model 2-B** (el mismo que **«Sega Rally»**), para que cientos de miles de polígonos texturados inunden la pantalla de imágenes impresionantes a una velocidad vertiginosa. Además, también cuenta con el sistema **New Stering Motion**, que transmite al volante todos los movimientos y las sensaciones en la conducción del monoplaza.

LOS + BUSCA2

1. MANX TT.

Crece la expectación en torno a este juego. Seguro que tras leer la entrevista de este mes, se os empieza a caer la baba. No llegará hasta Febrero.

2. VIRTUA FIGHTER 3

Y dale. Ya os hemos dicho que hasta dentro de unos meses no hay nada que hacer. Tendréis que conformaros con «Fighting Vipers», el nuevo juego de lucha de Sega.

3. DIRT DASH

Coches y más coches. ¿Acaso no tenéis bastante con lo que hay? En fin, Namco ha prometido que lo tendremos en España antes de lo esperado.









NOVEDAD EN ESPAÑA

VIRTUA COP 2

APUNTA, DISPARA Y... ¡JUEGA!

Sega sabe como nadie explotar un filón cuando lo encuentra, y por esa razón, ya tenemos entre nosotros la segunda parte de **«Virtua Cop»**, el juego de disparo más espectacular e innovador de los últimos tiempos.

«Virtua Cop 2» presenta un estilo prácticamente idéntico al de su predecesor, es decir, con todas las formas realizadas a base de polígonos, y la utilización de rápidos y sorprendentes movimientos de cámara que simulan las miradas del jugador. Claro que, lógicamente, esta segunda parte contiene algunas novedades. Por lo pronto, y como no podía ser de otra forma, se han incluido nuevos decorados, aún más detallados y realistas que en la primera parte, y con un mayor número de elementos móviles. Pero más trascendentes parecen otras novedades, como la inclusión de nuevas escenas en movimiento, en las que la acción resulta trepidante, o la posibilidad de elegir itinerario cuando en determinadas ocasiones el jugador se encuentra ante dos caminos diferentes.

«Virtua Cop 2» puede ser considerada como una actualización de la primera parte, más que como una secuela, aunque con los suficientes elementos como para entretener al gran público por unos cuantos meses.







NOVEDAD EN JAPÓN

FIGHTING VIPERS

LOS GLADIADORES DEL SIGLO XXI

AM#2 ha decidido lanzar un nuevo juego cortado por el mismo patrón que su serie **«Virtua Fighter».**

Con **«Fighting Vipers»** nos encontramos de nuevo ante un juego de lucha con todas las formas polígonales y un desarrollo similar al de los últimos representantes de este tipo de juegos, pero, lógicamente, **AM#2** ha incluido algunos elementos nuevos.

La primera sorpresa la encontramos en el aspecto de los luchadores y escenarios. Esta vez se ha renunciado a las indumentarias clásicas, para crear una especie de gladiadores urbanos de finales de este siglo, situados en parajes tan "originales" como suburbios, aeropuertos o polígonos industriales .Pero más original resulta el hecho de que han colocado a los luchadores en una especie de jaulas, de las que no pueden salir en ningún momento del combate.

Y para terminar de montar toda la parafernalia del juego, a **AM#2** se le ha ocurrido proporcionar una armadura a todos los personajes que sirve no sólo de parapeto ante los golpes del rival, sino que cuando alguno de los luchadores consigue conectar una combinación de golpes muy potente, estos escudos saltan en mil pedazos (en uno

ALPINE RACER

NOVEDAD EN

LA ÚNICA MANERA DE ESQUIAR SIN NIEVE



De vez en cuando, alguna compañía decide abandonar los coches, la lucha y el deporte, y se desmarca con algo original sin abandonar la calidad. Este ha sido el caso de **Namco**, que con su **«Alpine Racer»** ha traído un soplo de aire fresco a los salones. Y nunca mejor dicho lo de fresco, pues se trata de un deporte de invierno como es el esquí, tan de moda desde hace algún tiempo en nuestro país.

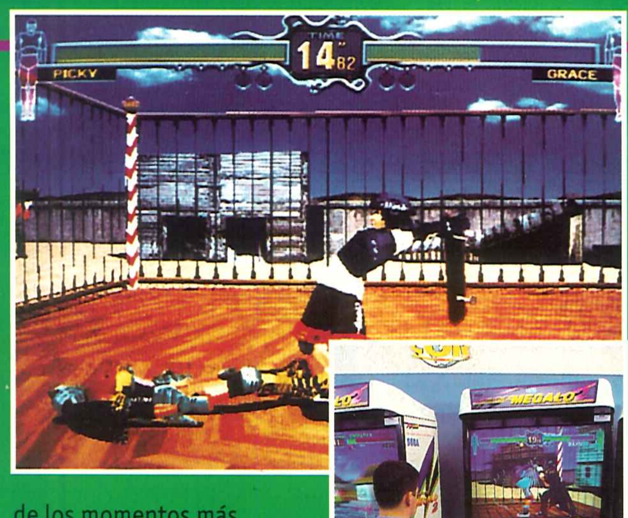
«Alpine Racer» es el primer juego que consigue alcanzar un aceptable grado de realismo en la simulación de este deporte, gracias en gran parte al espectacular mueble que podéis ver en estas páginas.

Namco ha intentado que el jugador se sienta como si realmente estuviera descendiendo por las montañas nevadas. Para ello, ha montado un mueble que consta de dos soportes paralelos móviles, sobre los que el jugador coloca sus pies como si fueran las tablas, y un par de barras que hacen las veces de bastones.

Todo el movimiento se realiza con las piernas, llevando de un lado para otro esos dos soportes móviles -que se mueven con una extremada suavidad-, o si es necesario inclinándolos para tomar las curvas más cerradas y para hacer la famosa "cuña". Por supuesto, las imágenes generadas por el potente **System 22** de **Namco,** sobre una pantalla de 50 pulgadas, aportan todo lo relacionado con el apartado visual, con sensacionales formas poligonales que crean un entorno fantástico.







de los momentos más espectaculares del juego) dejando al luchador prácticamente "en bolas". Como os podéis imaginar, a partir de ese momento cada golpe que recibe le resta mucha más energía que al principio.

Con todas estas novedades, **Sega** quiere ofrecer una pequeña variación sobre un género que ella misma tiene ya bastante saturado. Con todo, no deja de ser una opción curiosa que gustará sin duda a los amantes de la lucha. De momento, sólo podéis hallar este juego en el centro de Sega en Alcorcón, Madrid.

ESPAÑA



TOP 10 ARCADE



1. ALPINE RACER - NAMCO

Si se lo proponen, no les sale mejor. «Alpine Racer» ha llegado coincidiendo con la temporada de esquí en nuestro país, y se ha convertido, nada más debutar, en el juego más solicitado de los salones. Un éxito sin paliativos.

2. SEGA RALLY - SEGA

Nadie consigue desbancar a la obra maestra de Mizuguchi de la segunda posición. Lleva ya varios meses en nuestro país y sigue deleitando a todo tipo de público.

3. VIRTUA STRIKER - SEGA

Aunque sigue siendo uno de los más jugados, no ha podido aguantar el imparable ascenso de los otros dos títulos. Se mantiene firme pese a todo.

4. R-360 - SEGA.

Otro que parece querer eternizarse en los salones y en los puestos altos de esta lista. Su espectacularidad le permite no pasar nunca de moda.

5. VIRTUA COP 2. - SEGA

Nada más llegar, esta segunda parte se ha encargado de sustituir a su predecesor. Parece que los fieles de esta serie estaban ansiosos de nuevas aventuras.

6. VENTURER S2 - TT & SIMULATIONS

Pese a ser un espectáculo atípico, su llamativo aspecto y las innegables prestaciones siguen atrayendo a todo tipo de visitantes.

7. VIRTUA FORMULA - SEGA

Constituye una auténtica atracción para los pilotos ansiosos de salvajes competiciones. Sólo hay dos unidades en España (Madrid y Barcelona).

8. MK III - MIDWAY

Es alucinante lo de este juego. Más que ningún otro mantiene a sus fieles seguidores que no se dejan impresionar por polígonos ni otras virguerías tecnológicas. Siempre hay alguien echando una partida.

9. DAYTONA USA - SEGA

Tampoco tiene problemas para mantenerse entre los preferidos por el público. Todos los salones que cuentan con él, saben que es una apuesta segura.

10. KILLER INSTINC - NINTENDO

Otro caso parecido al de MK III. Quizá su agresividad le hace atractivo para los fanáticos de la lucha.

...Y ADEMAS:

«Cyber Cycles» ha desaparecido de los primeros puestos, pero sigue habiendo muchos "moteros" empedernidos. «Fighting Vipers» intenta hacerse un hueco, aunque compite directamente con «Virtua Fighter 2». Otro que pormete es «Indy 500», aunque este sí que lo tiene difícil con tanto coche de por medio.



Demolition Man

3DO

Selección de nivel:

Pausa el juego en cualquiera de sus niveles, y pulsa L, A, ARRIBA, ABAJO, R, ARRIBA. El password cambiará y pondrá #PWR.

Ahora, mientras mantienes pulsado B, cambiarás de nivel si presionas ARRIBA o ABAJO.

Ninja Warriors



SUPER NINTENDO

Sound Test:

En la pantalla de presentación, presiona los botones L y R, y sin soltarlos pulsa START. Utiliza DERECHA e IZQUIERDA para cambiar y el botón verde (Y) para escuchar.

Bug

SEGA SATURN

Selección de nivel:

En la pantalla de Start/Options, presiona B, A, B, Y, ABAJO, DRCH., A, L y ABAJO. Si todo ha ido como esperamos, al pulsar ARRIBA y L en cualquier punto del juego tendrás solucionados todos tus problemas.

Rings of Power

MEGA DRIVE

Una sorpresa:

Antes de encender tu Mega Drive, presiona los botones A, B, C, START y DIAGONAL ABAJO/DRCH. Enciende la consola y verás qué cambio.

Int. Superstar Soccer deluxe

SUPER NINTENDO

Qué tarea más perra la de los árbitros:

Seguro que más de una vez has querido que algún árbitro se convirtiera en un animal. Pues con este truco está a tu alcance.

En la pantalla del título, y usando el 2° pad, pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZDA., DCHA., IZDA, DCHA, B, A.





Judge Dredd



MEGA DRIVE

Códigos:

Penal Colony	KZDVT
Cursed Earth	JRQWNO
Council Chamber	PSTRVJZ
Gila Munj	HQWVLT

Peeble Beach Golf

SEGA SATURN

Un nuevo menú:

Mantén apretados los botones DCHA, X, y Z mientras se carga el juego. Qué manera más curiosa de sacarle partido a estos tres botones, ¿verdad?





Battle Arena Toshinden

PLAYSTATION

Jugar con GAIA y con SHO y conseguir golpes especiales automáticos:

Cuando en la pantalla del menú principal aparezcan las letras por la izquierda, presiona ABAJO, DIAGONAL ABAJO/IZQ., IZQUIERDA+ BOTON SQUARE. Las letras se volverán rosas. Luego, en la pantalla de selección de personaje, mantén iluminado Eiji y pulsa ARRIBA y otro botón.

Una vez que hayas comenzado a jugar con Gaia, pausa el juego y resetea. Espera a que aparezca la pantalla del menú principal y presiona IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., IZQ., BOTON SQUARE en el pad 2. Las palabras se volverán azules. En la pantalla de elección de personaje, ilumina Kayin y pulsa abajo y cualquier otro botón para escogerlo.

Ya en la lucha, vuelve a hacer lo mismo (pausa y resetea) y espera que aparezca la pantalla de opciones. En ese momento, presiona DIAGONAL ABAJO/IZQ. + A. Oirás un grito ("Fantastic") y las letras se volverán blancas. Comienza otra lucha y resetea. Cuando en la pantalla del menú principal la palabra OPTIONS se encuentre en el centro, pulsa en el segundo pad IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., IZQ., BOTON SQUARE. El texto se volverá amarillo. Entra en la pantalla de opciones y ¡todo tuyo!

Lemings 2: The Tribes



MEGA DRIVE

Los últimos códigos:

Beach nivel 10.-	PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL
Medieval nivel 10.-	JNKANAGIFEDKCFJGENKHFE
Outdoor nivel 10.-	DICCFBMIHEECCFJEELCGFD
Sport nivel 10.-	MHPGHPMBOBHBLIHMEOCPJL
Shadow nivel 10.-	FNIJNEHCDNKAFBCJNEIKFF

Toughman Contest

MEGA DRIVE

ALGUNOS CODIGOS:

COOLIO LOC	EZK
FREDDY BRAVO	EJI
BIFF BLUBLOOD	ERQ
BENNY BOOYAH	EJE
CHARLIE PONDEROSA	EJD
PJROCK	ERG
JOE WILDHAWK	ERP



WWF Raw

MEGA DRIVE

Elegir el mismo luchador:

Para elegir los 2 jugadores el mismo personaje, debes escoger primero uno de ellos y presionar los botones A y C al mismo tiempo una vez se encuentre en verde. Con esto harás que se produzca un flash rojo. Si presionas ahora ARRIBA volverás a tu color natural, con la particularidad de que tu compañero podrá elegir el mismo luchador que tú.

36 Great Holes

MEGA DRIVE 32X

Visión panorámica:

Entra en la pantalla de opciones y con el pad de 6 botones presiona MODE. Entrarás en la pantalla SCALE OBJECTS, que te permitirá agrandar (botón A) o empequeñecer (botón B) la imagen a tu antojo.



Killer Instinct

SUPER NINTENDO

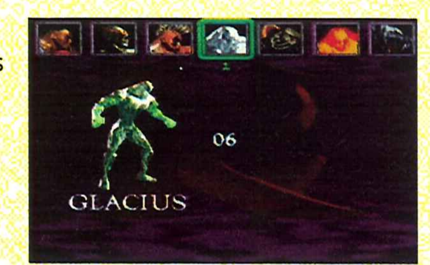
16 canciones, mejor que 15:

Aunque parezca mentira, el CD que viene de regalo con este juego tiene una canción más de las que pensáis. Basta con poner el dígito 30 de tu CD y esperar. Las cosas no son siempre lo que parecen.



Más energía:

En cualquier combate, puedes recuperar parte de tu energía con solo girar el mando direccional muy rápidamente en el momento en que la pantalla se vuelve roja.



El color que más te guste:

No sé si sabrás que tienes la opción de dar a tus luchadores el color que más te guste con solo presionar ARRIBA y ABAJO en la pantalla de elección de luchador. Curioso, ¿eh?



Sonic Triple Trouble

GAME GEAR

Sound Test:

Después de que el logo de Sega aparezca y durante el "Sonic Triple Trouble", presiona ARRIBA para conseguir esta opción.

Tiempo de ataque:

Del mismo modo, si quieres obtener esta otra opción pulsa ABAJO en vez de pulsar ARRIBA, y será tuya.

Mortal Kombat 3

MEGA DRIVE

Muchas posibilidades:

Hace tiempo que esperábamos este famoso truco del «Mortal Kombat». Introduce en la pantalla del menú principal el siguiente código: A, C, ARRIBA, B, ARRIBA, B, A, ABAJO.



Una nueva pantalla:

Del mismo modo, si pulsas los botones A y C y sin soltarlos presionas START en la misma pantalla, aparecerás en el "Endurance Mode".



EarthWorm Jim. Special Edition

MEGA CD

Súper misiles:

Pausa en cualquier momento el juego y mantén presionados A y DCHA mientras pulsas A, A, B, A, C, B, A. Conseguirás tener 9 misiles de reserva.



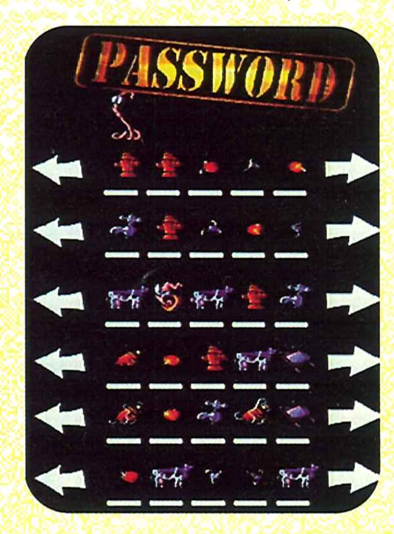
Jackson Jim:

¿Qué pinta tendría esta lombriz si se pareciera a Michael Jackson? Pues saberlo es fácil. Con el juego pausado, presiona C, A, A, A, A, B, C. Un poco a lo "Afro", ¿no creéis?

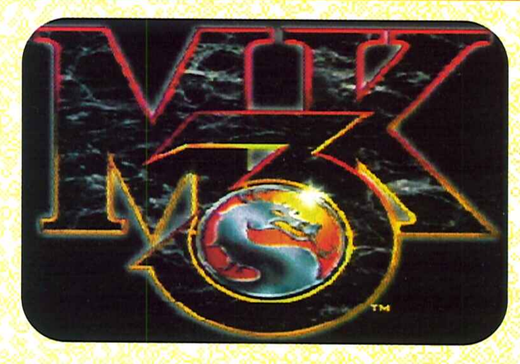


Groucho Jim:

¿Y si se pareciese a Groucho Marx? Pues para descubrirlo, pausa el juego y presiona 6 veces A, B y C (o bien A 6 veces).



Mortal Kombat



SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE

Con cada entrega de este juego, consiguen sorprendernos más. Mejoran los gráficos, los movimientos... y por supuesto los trucos. Aquí tienes la tanda más amplia de trucos que puedas encontrar. Desde los más sencillitos hasta los que te harán tirar el pad al suelo de desesperación. Son todo tuyos.

SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE



Códigos especiales:

Te vamos a dar una gran lista de códigos que debes introducir en la pantalla de versus con la ayuda de los botones verde, amarillo y rojo de tu Super Nintendo, o de los botones A, B y C si lo que tienes es una Mega Drive. Y es que todos estos códigos sirven para las dos consolas.

Cada código está compuesto de seis números. Los tres primeros deben ser introducidos desde el pad 1 y los tres últimos desde el pad 2. El primer número de cada serie corresponde al botón A (Mega Drive) o botón verde, Y (Super Nintendo). El segundo número al B (Mega Drive) o al B, amarillo (Super Nintendo). El tercero es para el botón C (MD) o el A, rojo (SN).

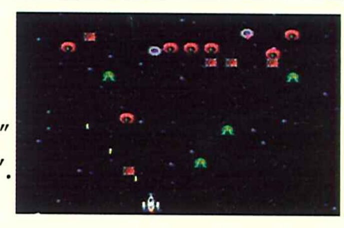
Intenta darte toda la prisa posible, porque hay algunos muy complicados. En todo caso, no desesperes, todos son posibles.





0-3-3-0-0-0:	El jugador 1 comienza con la mitad de energía.
0-0-0-0-3-3:	El jugador 2 comienza con la mitad de energía.
7-0-7-0-0-0:	El jugador 1 comienza con la cuarta parte de energía.
0-0-0-7-0-7:	El jugador 2 comienza con la cuarta parte de energía.
0-2-0-0-2-0:	No bloqueo.
1-0-0-1-0-0:	No derribo.
9-8-7-1-2-3:	No barra de energía.
6-8-8-4-2-2:	Dark Fighting.
9-8-5-1-2-5:	Psyco Kombat.
4-6-6-4-6-6:	Rondas ilimitadas.
6-4-2-4-6-8:	Galaga.





MENSAJES:

2-8-2-2-8-2:	"No fear".
1-2-3-9-2-6:	"No Knowledge that is not power"
9-8-7-6-6-6:	"Hold Flippers during casino run".

LUCHADORES GANADORES

9-6-9-1-4-1:	Vence Motaro.
7-6-9-3-4-2:	Vence Noob Saibot.
0-3-3-5-6-4:	Vence Shan Kahn.
2-0-5-2-0-5:	Vence Smoke.



SUPER NINTENDO



Modo Torneo:

No podía faltar una opción como ésta en el «Mortal Kombat 3». Y jugar en ella no es nada complicado: debes simplemente pulsar START en la pantalla "Start/Options" mientras presionas los botones L y R.

SUPER NINTENDO

Jugar con SMOKE:

En la pantalla del Copyright, mantén pulsados IZQ y A...

En la de Williams, DRCH y B...

En la pantalla "There is no knoledge", mantén presionados X e Y...

...Y no los sueltes hasta que veas a Smoke en la pantalla del título.



SUPER NINTENDO



Te ofrezco 3 códigos que pueden cambiar tu manera de ver este juego. No los desperdicies, porque además guardan alguna que otra sorpresa...

"KOOL STUFF" menú:

En la pantalla Start/Options, pulsa ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DRCH., A, B, A. Este menú te ofrece muchas cosas, incluso más de las que pone.

"KOOLER STUFF" Menú:

Presiona SELECT, A, B, DRCH., IZQ., ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA en el menú principal. Un código interesante, sobre todo porque te permite jugar con Motaro.

Menú "SCOTT'S STUFF":

Una vez que estés en el menú principal, pulsa X, B, A, Y, ARRIBA, IZQ., ABAJO, DRCH., ABAJO. Entre otras muchas cosas, te permitirá jugar con Shao Kahn.



Jurassic Park

SUPER NINTENDO

Avanzar niveles:

En la pantalla de records, presiona ARRIBA, ABAJO, DCHA., ARRIBA, ABAJO, IZQ. y SELECT dos veces. Ahora, para saltar los niveles pulsa START, SELECT A y B tantas veces como quieras.

Asterix y Obelix

SUPER NINTENDO

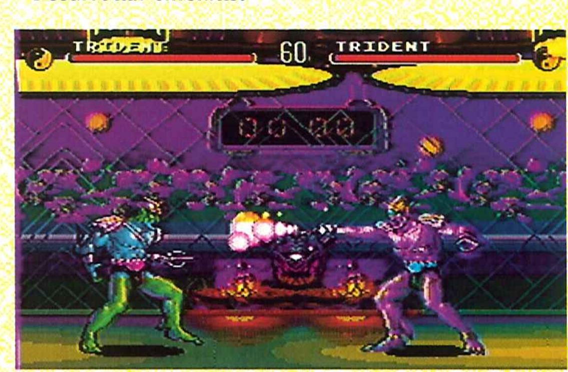
Cualquier nivel a tu alcance:

Para que el juego no se haga monótono, si pulsas IZQ., R, DCHA., L, X y A cuando aparezca el logo de INFOGRAMES, podrás elegir en cuál de los niveles prefieres comenzar a jugar.

Eternal Champions

MEGA CD

Desarrollar cinekills:



En la pantalla de opciones, elige el modo dual, selecciona OPTIONS, escoge el modo más rápido y el decorado que prefieras, así como el número de enfrentamientos. Deja el INNER STRENGTH en OFF. Elige personaje (Slash es el más fácil) y oponente (no escojas ni a Shadow ni a Blade). Gana todas las rondas hasta llegar al final, y tan pronto como empiece ponte a mover a tu oponente y dale 6 golpes. Deberían quedarse aturdidos, y si es así escucharás un ruido de confirmación del truco.

Ahora, atácales con un último golpe definitivo. Si realmente estaban aturdidos, el truco se pondrá en marcha automáticamente. Pero si no es así, emplea el golpe definitivo de Slash (salta y presiona Y y Z al mismo tiempo en mitad del aire).

NFL Quaterback Club

MEGA DRIVE 32X

Equipos suplementarios:

Todos los códigos siguientes se deben introducir en la pantalla "PLAY/SIMULATION". Si los has introducido correctamente, oirás un sonido de confirmación.

1.- C, C, B, A, C, A, B, B, C
2.- A, B, C, C, B, A, A, C
3.- B, C, A, C, A, B, C, C, A
4.- A, B, C, B, A, C, B, C, A

Cosmic Carnage

MEGA DRIVE 32X

Cyber Brawl:

En la pantalla de licencia de SEGA, presiona X, B y Z manteniéndolos pulsados mientras presionas START.

Primal Rage

MAIN MENU

START
OPTIONS
CREDITS
> CHEATS

SUPER NINTENDO

Nuevo menú:

Para acceder a este nuevo menú repleto de ventajas, sólo has de presionar en la pantalla del menú principal: IZQ., IZQ., IZQ., DCHA., DCHA., IZQ., IZQ., DCHA., DCHA., DCHA., IZQ. y DCHA.

CHEAT MENU

> PLR 1 1 HIT WINS	ON
PLR 2 1 HIT WINS	ON
PLR 1 INVULNERABILITY	ON
PLR 2 INVULNERABILITY	ON
FREEPLAY	ON
SILENT TURBO MODE	ON

Skeleton Krew

MEGA DRIVE

Saltar los niveles:

Comienza una partida y en cualquier momento pausa y pulsa C, ARRIBA, IZDA, IZDA, B, A, DCHA, ABAJO, C, IZDA, ARRIBA, B. Vuelve a pausar el juego, y pulsa DCHA + A si quieres adelantar un nivel o IZDA + A si quieres retrocederlo.

Ball Z

MEGA DRIVE

Red Belt:

Entra en la pantalla del menú principal y presiona A, ABAJO, ABAJO, B, B, C, IZQ., DRCH.

Green Belt:

Pulsa A, A, ABAJO, C, B, A, ARRIBA, ARRIBA y ABAJO en la misma pantalla de antes.

Mechwarrior 3050

SUPER NINTENDO

Armas ilimitadas:

Entra en la pantalla de passwords e introduce este código: M1R0G3.

Ahora, cualquier arma que escojas te hará invencible.





NBA JAM TE.

PLAYSTATION

Un poco de todo:

Todos estos trucos debes realizarlos en la pantalla "Tonight's Mach-Up", antes de que aparezcan las palabras "Loading Game". No te descuides y date prisa.

Cabezones:	Presiona CUADRADO, X, CIRCULO y TRIANGULO cinco veces.
Aún más grande:	Pulsa CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO y X cinco veces.
Modo BABY:	Pulsa y repite cinco veces CUADRADO y CIRCULO.
Modo Huge:	Presiona TRIANGULO y X y repite cinco veces.
Mejor tiro:	Pulsa ABAJO, DCHA., DCHA., CIRCULO, TRIANGULO, IZQ.
Mejor defensa:	Presiona DCHA., ARRIBA, ABAJO, DCHA., ARRIBA, ABAJO.
Mejor tiro de tres:	Pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ., ABAJO, ARRIBA.
Manpower:	Presiona DCHA., DCHA., IZQ., DCHA., X, X, DCHA.
Quick Hands:	Pulsa IZQ, IZQ, IZQ, IZQ, CIRCULO, DCHA.





Astal

SEGA SATURN

Selección de nivel:

Entra en la pantalla de opciones y pulsa en el segundo pad: IZQ, DCHA., IZQ., DCHA., ARRIBA, ABAJO, L, R y START. Una vez hecho esto, bastará que veas las palabras "Secret Mode" para corroborar que el truco está en marcha.

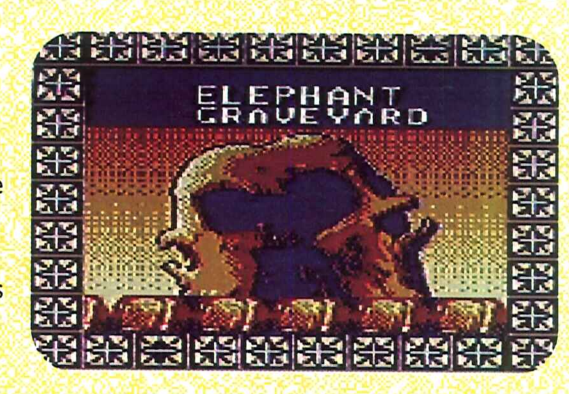
Después, vuelve a la pantalla del menú principal y pulsa ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., L, R, A, Y, C, Z, B, X.

El Rey Leon

GAME BOY

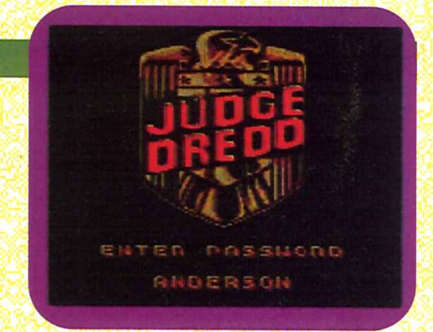
Selección de nivel:

¿Necesitas un buen truco que te ayude a terminar con ese nivel tan complicado? Pues sólo tienes que pausar el juego y pulsar lo más rápido que puedas B, A, A, B, A, A.



Si has introducido el código de forma correcta, automáticamente te encontrarás en el siguiente nivel.

Judge Dredd



GAME GEAR

Códigos:

Hall of Justice	SOFTWARE
Janus Lab	ANDERSON

WWF Raw

SUPER NINTENDO

Súper Golpes:

En la pantalla Trademark, mantén pulsados los botones Y y B del pad y no los sueltes hasta pasado un buen rato. Si todo sale bien, podrás realizar golpes de gran potencia que te permitirán acabar con todos tus rivales en un visto y no visto.

NBA JAM

MEGA CD

Juice Ball:

En la pantalla TONIGHT'S MATCH-UP, realiza la siguiente combinación: ARRIBA DERECHA, ABAJO, IZDA., A, B, C. El mensaje JUICE MODE aparecerá en la pantalla antes del partido, lo que te permitirá disfrutar de un nuevo y más divertido modo de juego. Prueba y verás.

Power Rangers

SUPER NINTENDO

Desde el principio con su traje:

Si pulsas en la pantalla de presentación ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., X, B, Y, A, START y las letras del juego cambian a color azul, es que el truco está en marcha. Aprovéchalo.





Judge Dredd

GAME BOY

Selección de nivel:

Presiona B, L, R, L, R y A en la pantalla del título, y punto.

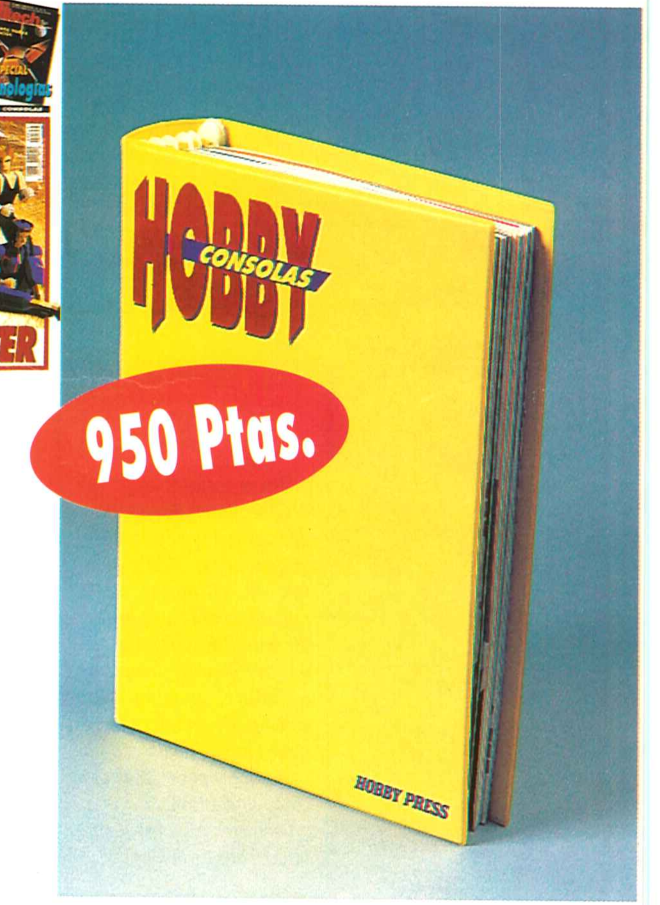
No te quedes atrás





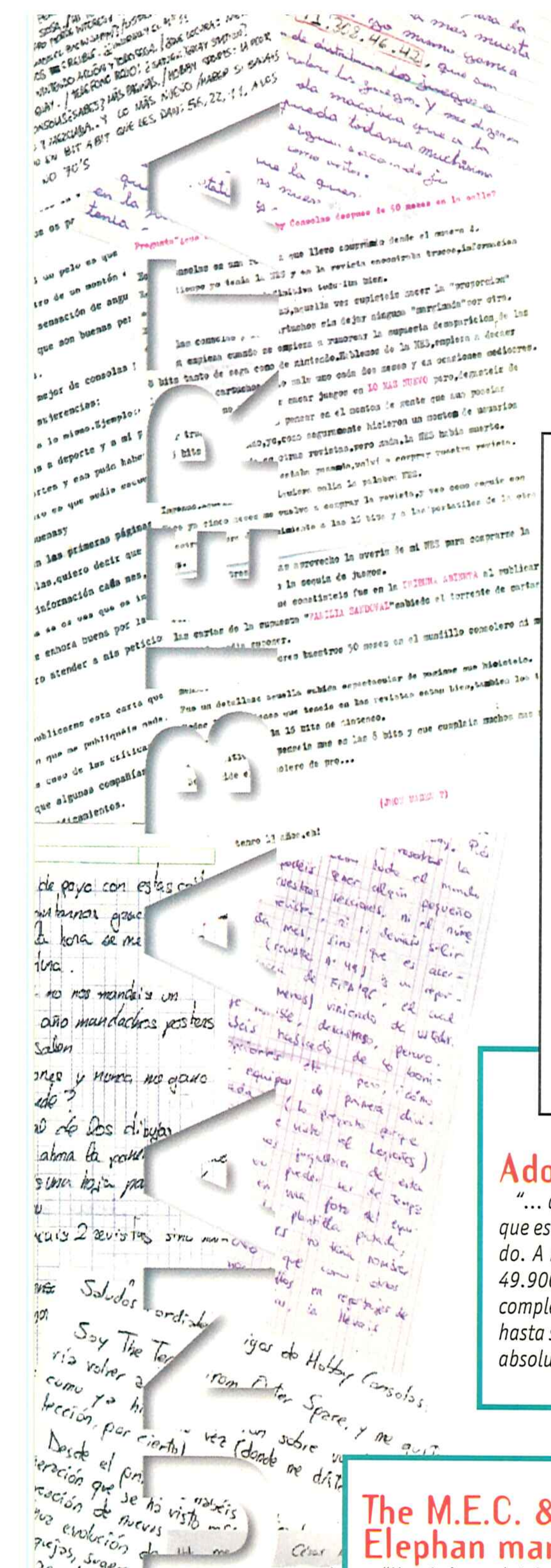
Porque si te falta
algún número...
vas a echarlo de menos





¡Pide ahora tus tapas para tener toda tu colección controlada!

Para conseguir los números que te faltan o las tapas, llama a los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 Hrs.



Sin duda, el apartado Contrapunto se ha convertido en la estrella de esta sección, pues hemos de deciros que nos habéis enviado cientos de cartas contestándoos los unos a los otros. Eso está muy bien, pero tenemos que haceros una súplica: sed más breves, así podremos incluir más opiniones. Ahora os dejamos con lo que nos habéis contado en la Tribuna que, la verdad, al ser tema libre no ha despertado demasiado vuestra imaginación...

Madrid   Adolfo Saro Fdez 17 años   4/12/95
Un saludo y un beso a Ruth!

¿Que pasa tios?, escribo a esta tribuna solo para comentaros un par de cosas, la primera es criticar el injusto trato (por mi parte) a esa maravilla consolera que es el mega-cd. creo que antes de criticar a ciegas algo hay que "catarlo" a fondo. pues a mi al principio tampoco me parecia que era un buen plan gastarme 49.900 leandras en un cacharro que ni siquiera era por el mismo una consola completa. a si que decidi esperar pala inevitable bajada de precio y espere hasta su precio actual (49.900 mas 2 juegos) y no me defraudo en absoluto. es mas logro darle nueva vida a mi casi abandonada mega-drive y el segundo punto a tratar es sobre las criticas de cierta revista a la vuestra. estoy totalmente de acuerdo en que es una autentica gansada y una estupidez dedicar una sección entera a vuestros fallos pero si vuestros fallos dan para llenar 2 paginas al mes, es como para preocuparse
¡CHAO!

Adolfo Saro (Madrid)

"... quiero criticar el injusto trato (por mi parte) a esa maravilla consolera que es el Mega CD. Creo que antes de criticar a ciegas hay que "catarlo" a fondo. A mí al principio tampoco me parecía que era un buen plan gastarse 49.900 leandras en un cacharro que ni siquiera era por él mismo una consola completa. Así que decidí esperar hasta la inevitable bajada de precio y esperé hasta su precio actual de 129.900 más dos juegos, y no me ha defraudado en absoluto. Es más logró darle nueva vida a mi casi abandonada Mega Drive:.

Carlos Peña (Valencia)

"Mi pregunta es clara ¿Valoráis los juegos en función del dinero que os pagan los fabricantes y distribuidores? Ejemplo: Soy fanático del fútbol y cualquier entendido sabe que el «International Soccer de Luxe» no es sólo mejor, sino infinitamente mejor que FIFA 96... Sin embargo, y a pesar de darle un 95 al «Soccer Deluxe» (merecido), le dais un 91 al «FIFA 96» (excesivo)..."

Hola, tengo 20 años y no me falta ni un solo nº de H.C desde que salió. pero desde hace unos meses estoy profundamente decepcionado con vosotros porque no sois imparciales a la hora de comentar y valorar juegos. La pregunta es clara. ¿Valoráis los juegos en función del dinero que os pagan los fabricantes y distribuidores? Ejemplo: Soy fanático del futbol y cualquier entendido sabe que el I.S. SOCCER DE LUXE, es no solo mejor, sino infinitamente mejor que FIFA 96 ¿Porque de que se trata? ¿De tener nombres de jugadores? o de JUGAR AL FUTBOL DE VERDAD? No hay color entre uno y otro. Sin embargo, y a pesar de darle un 95 al SOCCER DE LUXE (merecido) le dais un 91 al FIFA 96 (excesivo) y en la sección Teléfono Rojo de este mes decís que no hay ningún juego de futbol que supere al FIFA 96 (esto es de risa, ya el primer I.S. SOCCER es mucho mejor que el FIFA). No creo que publiquéis esta carta, pero hacerlo sería una buena forma de convencerme a mi y a otros miles de lectores de que no estáis comprados por las más grandes
Carlos Peña

The M.E.C. & Elephan man.

"No sé si soy el único que está hecho un lío intentando buscar una nueva consola, porque las 16 bits ya están en el portal de la muerte. Ahora hay que decidir entre los fabulosos juegos de PSX, el equipamiento de Saturn, ser minoritario comprando un CDI, una Jaguar o la 3DO Goldstar o volverte rico y poder aspirar a comprar el Ultra...

Cada tres minutos muere una 16 bits en el mundo".

Hermanos consoleros dejemos de pelear, dejemos de dividirnos entre Sega y Nintendo. El futuro ya está aquí y lo que estaba lejos ahora esta cerca y lo que estaba cerca esta ahora echo una mierda. Siento decirlo pero ahora nos dividiremos los hermanos consoleros en Sega (Saturn) y Sony, la Nintendo con su Ultra va a ser como hace dos o tres años la Neo Geo, inalcanzable para un consolero medio.
No se si soy el único que esta echo un lio intentando buscar una nueva consola, por que las 16 bits ya estan en el portal de la muerte. Ahora hay que decidir entre los fabulosos juegos de P.S.X, el equipamiento de Saturn, ser minoritario comprando un C.D.I, una Jaguar o la 3DO Goldstar o volverte rico y poder aspirar a comprar el Ultra.
Y odio a todos aquellos niños de papá que les compran la consola y los juegos y después te lleguen vacilando que tienen una cosa azul corriendo en su S.N.E.S o aquellos otros que sin tener ni idea de consolas, manga y derivados te llamen y denominen como a los niños que ven a espinete, cuando ellos se divierten viendo el "Que me dices" y toman pastillas de colores.
HERMANOS CONSOLEROS unamonos contra aquellos que se creen dioses y no llegan ni a hombres.
· Cada tres minutos muere una 16 bits en el mundo.

Firma: The M.E.C n'Elephaman.

Posdata: En el nº 51 de vuestra revista, después que se me pasó el susto. lo vi de putísima madre eso de la concienciación con los niños de África. De puta madre y que continueis así. MEC.

Sólo escribo para decir algo más a lo que dijo BORJA ROMAN (Leganés) el mes pasado. Él decía que se echaba en falta una sección de manga, y tiene razón. Pero no de comics, sino de juegos. Podrías hacerla perfectamente en Big in Japan, pero esos años en los que lo hacíais está muy lejos. ¿Por qué los lectores de H.C. se tienen que quedar sin saber nada acerca de Dragon Ball 27 (o 22), Dragon Ball Saturn, Slam Dunk, Fists of the North Star, 3x3 Eyes, Ranma PSS, Dragon Ball Super Gokuh,... me parece una falta de respeto ya que sabéis lo querido que es Goku, Ranma, Yakumo y los demás por los españoles;

Antonio Fajardo (Barcelona)

"¿Porqué los lectores de Hobby Consolas se tienen que quedar sin saber nada acerca de Dragon Ball 27 (o 22), Dragon Ball Saturn, Slam Dunk, Fist of the North Star, 3 x 3 Eyes, Ranma PSX.... me parece una falta de respeto, ya que sabéis lo querido que son Goku, Ranma, yamuko y los demás por los españoles".

Maximun. (Mondragón)

"En los dos últimos vídeos que ha repartido la revista, sobre todo en el último, se puede apreciar que más que informarnos nos quieren meter los juegos por los ojos, es decir, que duran poquísimo y además sólo lo hacen publicidad y nefasta, agobiando al espectador de una manera aburrida".

MAXIMUN 16 AÑOS
MONDRAGÓN (GUIPUZCOA)

T R I B U N A—A B I E R T A

TEMA: LIBRE.

• En esta carta voy a tratar los temas de:

1-El cambio de Hobby Consolas.
2-La cantidad de juegos que se avecinan, sobre todo los de las 32 y 64B
3-Los videos que acompañan a Hobby Consolas.

• El cambio de Hobby Consolas:
Hay que destacar que con el cambio se han renovado secciones que antes se hacian monótonas, también una genial idea ya que se aprovecha al máximo cada hoja, e incluso en una sola hoja se comentan hasta más de 5 juegos, por ejemplo en la seccion especial de: "¿Qué juegos...?. El nuevo tono y colorido hace más alegre, y más innovadora la revista, pero diempre con un carácter serio de querer informar lo mejor posible

• La cantidad de juegos:
Se aprecia que últimamente se están avecinando muchisimos juegos sobre todo para las nuevas consolas de 32 y 64 bits. En mi opinión esto quiere decir que les nuevos formatos se quieren ganar usuarios, y que mejor manera de hacerlo que ofreciendo vbuenisimos juegos, y además con la ayuda de las campañas publicitarias.

• Los videos de Hobby Consolas:
Últimamente los 2 últimos vídeos que ha repartido la revista sobre todo con el último se puede apreciar que más que informarnos nos quieren meter los juegos por los ojos, es decir, que duran poquisimo y además sólo hacen publicidad y nefasta agobiando al espectador de una manera aburrida.

MAXIMUN

Jago Navas (Madrid)

TEMA LIBRE

Tengo pensado desarrollar el tema de las consolas en general como fenomeno social:
Las consolas están fatalmente flajeladus por los mayores que las tachan de estrujadoras de mentes,que son para idiotas y mi opinión es que estoy deacuerdo y desacuerdo,me explico:
He conocido gente que posee consolas y realmente son seres carentes de voluntad,utilizando horas(pero muchas)en jugar y jugar por el hecho simple de que no tienen voluntad para parar.La solución es poner fuerza de voluntad y jugar solo cuando realmente se tiene ganas como tuve que hacer yo con mi super,me salió bién y estoy contento con9migo mismo porque he vencido al peligro de las consolas y puedo disfrutarlas como se debe de hacer.
XxxxxxPero ahora biene lo más dificil,la aceptación social ,mi padre no tuvo bastante con mi restricción de juego sino que decía que usaba más horas en consola que en estudios(mentira obesa) y el contínuo malestar que me producía mix padre con el tema de la consola me llevó a venderla,y si eso que me hicieron no es manipular las mentes y estrujar mi cerebro paso de todo.
Espero tener más suerte con la ULTRA 64,creo que estoy preparado para afrontar esta prueba.

JAGO NAVAS



"He conocido gente que posee una consola y realmente son seres carentes de voluntad, utilizando horas (pero muchas), en jugar y jugar por el hecho simple de que no tienen voluntad para parar. La solución es poner fuerza de voluntad y jugar sólo cuando realmente se tiene ganas, como tuve yo que hacer con mi Super. Me salió bien y estoy contento conmigo mismo porque he vencido al peligro de las consolas y puedo disfrutarlas como se debe de hacer"

Xavier Lauzirika (Guernika)

"En el número anterior decíais que Nintendo Acción y Todo-Sega son vuestras revistas, pero ¿cómo lo hacéis para escribir tanto en un sólo mes?, por lo menos tendréis que trabajar ocho horas diarias...

Otra preguntita que os sorprenderá: ¿no se podrían hacer juegos sobre deportes rurales, Zesta Punta, por ejemplo?

P.D." A mi abuela y a mi abuelo les encanta esta revista, sobre todo las consolas de Nueva Generación (igual me compran una)

Hola amigos de Hobby Consolas.

El cambio que habeis hecho envuestra revista me parece una buena idea, porque poco a poco la gente va aburriéndose de ver los mismos fondos. Por eso os digo que tendriais que cambiar el aspecto de vuestra revista mas o menos cada dos años.

En el número anterior deciais que Nintendo Acción y Todo Sega son vuestras revistas, pero como lo haceis para escribir tanto en un sólo mes, por lo menos tendreis que trabajar ocho horas diarias. Ahora una preguntax ¿Mario es la mascota de Game Gear?.

Me encanta vuestra revista, por eso soy una de las muchas personas que están inscritas a vuestra revista. ¿Porque no haceis publicidad para hacer socios?. Otra preguntita que os sorprenderá: ¿No se podrían hacer juegos sobre deportes rurales, Zesta Punta por ejemplo (deporte de exhibición en Barcelona 92) ?

He gastado tres hojas para escribir esta ~~"birria" de carta~~. Perdonadme por los fallos ortográficos (sobre todo por las tildes). Y no os riais de mi carta. Un truco para concentraros: poner a tope el último disco de Offspring.

Por favor poner algo de esta carta en vuestro próximo número.

Sin mas que contaros me despido de vosotros.
Xabier Lauzirika Jaio Zallukitza Gandarias. Gernika (Bizkaia)

P.D. Am mi abuela y a mi abuelo les encanta ésta revista, sobre todo las consolas de nueva generación (igual me compran una).

Algunas cosas que habéis dicho sobre el cambio de H.C.

"Ya os estáis acercando a la categoría de una revista japonesa ¡¡Enhorabuena!!
Yu. (Ondara)

"Ahora es una revista güay, distinta, parece otra revista nueva.
Es la mejor revista que he saboreado desde hace tiempo".
César González (Santander)

"El cambo de Hobby Consolas es una auténtica birria, ¿de dónde habéis sacado la idea de un cambio tan cutre?
Jordi Fernández (Gerona)

"¿Que qué nos ha perecido el cambio de H.C.? En una palabra: necesario.Y la portada: ¡¡La mejor portada en la historia de Hobby Consolas!!
Luis González (Santander)

"En los aspectos positivos, vuestra nueva imagen y estilo más modernizados, la genial idea del "Ranking" en las puntuaciones y la desaparición de Hobby Sports.
En los aspectos negativos, sólo uno: haber eliminado la puntuación de la música en los comentarios de los juegos".
Ronnie Jimenez (Valladolid)

"Pienso que este nuevo "look" no os conviene. Si por algo se ha caracterizado " la Hobby" en sus cinco años de existencia ha sido por su sencillez de planteamiento y claridad de escritura: habéis fastidiado un pilar que, por lo menos para mí, os sostenía mes a mes en la estantería de mi cuarto".
Fc. J. Girao (Santander)

"Estoy muy satisfecho con el nuevo diseño de la revista, aunque si se me permite una pequeña crítica, me da pena la desaparición de las caricaturas de los redactores".
The Lord of the rings

"El cambio me ha sorprendido y me ha agradado, aunque sólo haya sido en su aspecto externo, por lo que pienso que seguís teniendo los mismos fallos de siempre"
Roberto García (Pozuelo de Alarcón)

"Una renovación no es esto. Hace falta cambiar el formato, incluir más secciones participativas (entre las que destaca ésta). Os habéis cargado esta sección, hace falta poner seis o siete páginas."
Raúl Salamer (Sevilla)

"La verdad es que lo habéis hecho de maravilla. Ahora todo está más "leíble" (que se lee mejor).
Alfonso Tejero (Burgos)

"Las tablas de puntuación me gustaban más antes, eran más completas"
Juan Benítez (Gerona)

"Vuestra nueva revista es genial, aunque no me parece bien que hayáis suprimido la sección Hobby Sports"
José Alberto sala (Majadahonda)

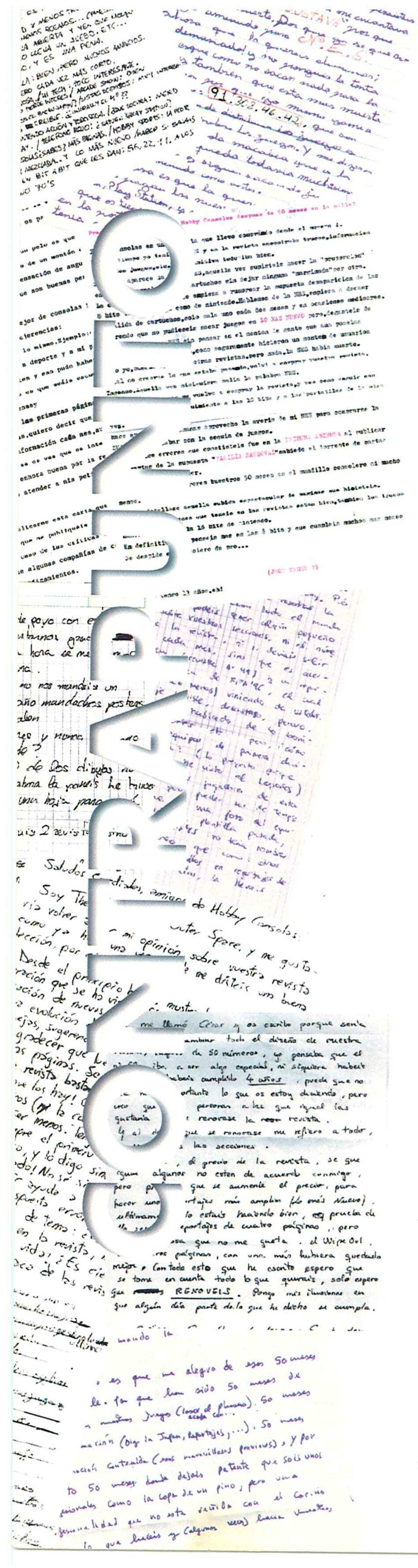
"Con este cambio HC se convierte en una revista más seria, y por tanto una revista de videojuegos del montón.
Ahora sí que tiene razón Miguel Angel Flores: Yo creo que H.C. no sirve para limpiarse el CULO antes de CAGAR".
Luis Claude

"El cambio de "look" es una maravilla. H.C. es la mejor revista de videojuegos del momento, y el que diga lo contrario es que no entiende del tema.
Raúl Cifuentes (Campello)

"Me ha sabido muy bien encontrarme tantas hojas en la sección Big In Japán"
Pablo de Carlos (Madrid)

"Creemos que estáis iniciando un camino hacia la conversión de la revista en función de los cambios provocados por el paulatino avance de este sector. Al no dar pasos alocados estáis contribuyendo a alargar la vida de las "viejas" consolas y a su vez introducir al consolero en el nuevo mundo lúdico que representan las llamadas nuevas tecnologías.
Este cambio es tan necesario como el que sufre en estos momentos la revista. La cantidad de información que recibe ahora el lector ha aumentado considerablemente, dando lugar a un tiempo de disfrute mucho mayor:"

Tema para el próximo número: ***¿Qué os han parecido las campañas de TV de PlayStation y SegaSaturn?*** *Las respuestas a: Hobby Press. Hobby Consolas. C/ De los ciruelos N 4. 28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid). TRIBUNA ABIERTA*



En defensa de Sega y de MD32X

De Mortal Player a Carlos M. Martín.

Contestaré a este "señor" en los siguientes puntos (aviso a los lectores que cojan el número 51 de Hobby Consolas, en la sección Contrapunto, el apartado "Sega For Never" para poder saber de qué va la cosa y para guiarse en estos puntos):

a) ¿Has visto el «Doom» para la maravilla 32X? Por favor, compáralo con la versión para Super Nintendo. Como el anuncio: ¡el resultado salta a la vista!

b) ¿No me digas? ¿Sonic 1 es igual que Sonic 2 y 3? Jo... de qué cosas se entera uno.

c) 1- No creo que Sega tenga tan malas intenciones como para querer deformar nuestra cara, ¿no crees? Además, ¿has jugado a algún juego de Mega CD o de la Megadrive 32X? ¿Sí? Pues macho, mírate al espejo.

2 - ¿Te refieres al vídeo de la Saturn? El tío a lo mejor es chorra, pero el motivo del vídeo es la consola ¿Eh?

d) Estoy de acuerdo contigo, pero sólo en lo del precio de los juegos. Está bien que digas que hay ALGUNOS juegos de Super Nintendo que superan a ALGUNOS de 32X, pero yo sigo diciendo por mucho tiempo que MD 32X es mejor que Super Nintendo. Vale que Sega haya tenido un error en lo de sacar un parche para su Megadrive, pero lo ha sacado para superar a la Super Nintendo y no para igualarla.

e)Otra vez... Sega no sacó el Mega CD como parche para la MD, para eso está el 32X, lo sacó para poder incluir en sus juegos el sonido digital y a su vez el vídeo digital. Intenta buscar un juego para Super Nintendo que tenga vídeo digital y sonido digital a la vez. Cuando estés cansado de buscar sin haber tenido éxito responde a esto: ¿sigues pensando que no hace falta un CD-ROM para Super Nintendo para mezclar el vídeo con el sonido digital?

f) ¡¡¡ATENCION, LA PREGUNTA DEL SIGLO!!! ¿Sega ha dicho alguna vez el precio exacto de un juego o consola y luego lo ha subido? ¿Cuándo?

g) A ver, chico listo, cómo se te ocurre comparar una N.E.S. que está más muerta que una piedra prehistórica con una "flamante" Megadrive. Joer...

De la Game Gear no digamos nada, porque no sé quien va a ser el tonto (y que nadie se ofenda) que va a llevarse un único paquete de pilas para jugar durante las vacaciones con su Game Gear. Nadie. ¿Sabes que hay una batería RECARGABLE para jugar con la Game Gear?

Hablando de la pobre Master System, ¿sabes en qué año la sacaron? Es como decir: los televisores antiguos tenían todos los botones en el propio televisor.

El Contrapunto es un punto

De "Negativa" a Jesús de los Roscos.

Según vi en tu carta de TRIBUNA ABIERTA, dices que la sección CONTRAPUNTO no es seria. ¿Pues sabes qué pienso? que esta sección es una de aquellas que te lees (a veces por casualidad) cuando entristeces porque nuestra revista favorita te ha durado poco y ya deseas que llegue el día 24-25 del próximo mes.

También a veces ves textos como los de Sumaker y Saltobas o como Jess, con los que te ríes y otras veces, pues te "pican" o no te interesan.

Yo creo que es como una especie de DEBATE CONSOLERO, crítico y divertido que, a mi parecer, es lo que busca Hobby Consolas, tal y como dijeron en la contestación a Jhon Madden de Móstoles.

¡Ah! y no sólo la gente que escribe son SEGA-NINTENDO adictos frustrados. Yo tengo una Neo-Geo y una Game Boy. Y me hacen la misma gracia, las críticas a Sega como las dedicadas a Nintendo.

¡Un poco de humor jugones!

Nueva poesía consolera

De Sergio Fraile M. a Ayrton Senna.

Quisiera dedicar a Ayrton Senna un pequeño "remake" de su cancioncilla con todo el cariño del mundo:

La Super ha subido y sus chips también
En cada juego lleva alrededor de cien
Son un rollo sus juegos de bebé
Te arruinan, te aburren y eso no está bien

Esta canción es una llamada a la verdad, ya que la Mega no se merece el trato de algunas personas porque tiene juegos buenos o más que los de la SNES y, por supuesto, más baratos.

El dinero de Sony

De un grillo loco a Alex F.

Respecto a tus respuestas:

A) Lo más que importa en una buena compañía es el dinero, y de eso SONY tiene mucho más que Sega.

B)Tekken no tiene que envidiar en nada a el bodrio ese de Virtua Fighter Remix y menos en el número de luchadores. Por cierto, ¿has visto Destruction Derby o Wipeout?

C) La Saturn NO revela fotos, inculto, además creo que la mayoría de la gente posee vídeo. Y si ver fotos te parece entretenido es mejor que veas los álbumes de tu abuela, te gastarás menos dinero.

D) No lo más caro tiene que ser mejor. Si te gusta que te timen es cosa tuya.

E) Sí, la verdad es que da pena ver versiones tan malas de tan grandes recreativas.

Las mangas de un chaleco

De Jose Luis Quiles a Alex F.

La semana pasada, jugué por primera vez a la PlayStation, y anteriormente, jugué a la Saturn, y si quieres que te diga la verdad, Saturn al lado de PlayStation, se queda más corta que las mangas de un chaleco. Juegos como Tekken, Ridge Racer, Toshinden, Jumping Flash... son mucho mejores que Virtua Fighter Remix, Daytona USA, Bug, etc... Y los juegos que están en arcade y en Saturn no se parecen ni en el título. A ver si te haces un lavado de cerebro y te enteras.

"Lo que más importa en una buena compañía es el dinero y Sony tiene mucho más que Sega"

Un grillo loco

Saturn superior

... a Alex F. y otros Sega-adictos.

Esta carta la he escrito con la intención de hablar sobre esos personajes que insisten en que la Saturn es superior a cualquier otra consola. TENÉIS RAZON. La Saturn no sólo tiene unos juegos alucinantes que te penetran por los ojos para luego salir por tu boca abierta llena de admiración, sino que también alberga posibilidades imposibles en otras máquinas (Internet, Foto CD, Video CD, etc.). A todo eso hay que sumar sus posibilidades de expansión, el subidón constante de la calidad de sus juegos, el cariño paternal de SEGA hacia su máquina y, cómo no, sus conversiones de las mejores recreativas junto a juegos propios de gran calidad. Con todo esto no quiero criticar a la PlayStation, ya que es una máquina estupenda, pero sí prevenir a aquellos que la tienen o la tendrán, no sea que con el tiempo se arrepientan profundamente de su decisión. El que avisa no es traidor.

La expectación de Ultra 64

De Ultra M. O. a Jess.

Quiero decirle cuatro cosas a esa tal Jess:

A- Ultra 64 es la consola que más expectación está creando

en todo el mundo y tanto yo como mucha más gente vamos a esperar a la primavera para comprarla.

Si Saturn es la mejor consola de 32 bits ¿porqué se están vendiendo más PlayStations que Saturns?

B- El Mega CD acabará peor que la Master System, y no hablemos de Megadrive 32X.

C- Megadrive tiene más juegos de rol que la Super, pero eso no significa que sean mejores; y por lo que respecta a los deportivos, un juego de fútbol buenísimo que vosotros no tenéis: el International Superstar Soccer DeLuxe.

D- Eso tiene fácil solución, te compras el Super Game Boy y ya está.

E- Prefiero gastarme 12.000 pesetas con el Killer Instinct o el Super Mario World 2 que 8.000 pesetas con el Sonic 3 o el Virtua Fighter.

Por último, acabo diciéndole a Jesús de los Riscos que piense las cosas antes de decirlas, porque yo estoy contentísimo con mi Super Nintendo.

Mi intención es hablar sobre esos personajes que insisten en que la Saturn es superior a cualquier otra consola: tenéis razón.

Onablo El Destructor

Se pone enfermo

José Pérez González.

Estimados consoleros, adictos a MD, SNES, etc... la verdad es que cuando leo vuestras críticas hacia otros individuos, me pongo enfermo: insultos, recriminaciones, indirectas de mal gusto, cuando decidimos comprarnos la videoconsola que nos gustaba, no pensamos si era mejor o peor que, sino, porque nos gustaba y sería nuestra, yo no sé vosotros, pero yo, compré una MD, me costó 28.000 pesetas y ahora vale 13.000 pesetas, no me arrepiento ni un sólo instante, y eso es porque me ha respondido a mis necesidades, no critico si es mejor o peor que otras, sólo que es mía y me gusta tal como es. Dejar los comentarios burdos e incoherentes para el periódico del colegio, aquí no hay puntuación, sólo miles de lectores, la mayoría mayorcitos y con ideas fijas, y no por hacer frases que puedan dañar a otros os van a regalar una Mega Saturn.

En resumen, deberíamos de entendernos entre nosotros ya que formamos una piña, un colectivo bastante numeroso y dejar de luchar entre nosotros, ¿merece la pena?, lo importante de todo y espero que lo entendáis, es que cada cual sepa sacar el máximo provecho a su videoconsola sin discriminación de circuitos, ya pueda ser la que sea.

Espero que halláis captado el mensaje.

"Observaciones" sobre GamerGear

Raúl Salamero.

Hola amigos de HC. Primero os felicitaré por vuestra 'renovación'.

Y le diré algo a Jess, ¿te has fijado que los juegos más importantes de Megadrive son de terceras compañías? ¿te fijas en que Sega casi no la apoya?... Pues bien, la Super siempre estará apoyada por Nintendo (KI, SMW 2, DKC 2...) además de tener todos esos juegos de terceras compañías. La Game Gear es deficiente en cuanto a cantidad/calidad de juegos. La muy cabrona se ventila las pilas antes de ponerlas. La Game Gear es un trasto enorme, que ya te gustaría poder metértelo en el bolsillo de atrás, nadie va con una Game Boy pegada al culo. Nadie tiene una portátil para estar siempre a dos metros de un enchufe... Te preguntarás de dónde he sacado todas estas afirmaciones... pues bien, en el más oscuro armario de mi casa hay una Game Gear, y cada vez que la veo me arrepiento de no haberme gastado la mitad en una Game Boy. Y que conste que me gustaría que fuera algo mejor, pero lo malo es malo y no hay quien lo mejore, y menos... Sega.

El beneficio d la duda

De Chemi a Fernando Falomir y a Jess.

Me gustaría recordarle a mi amigo Fernando lo que él mismo escribió: "... sobre la Ultra 64, a la que yo concedo el beneficio de la duda..." Pues bien, sólo dudas de lo bueno, de lo malo estás seguro y, además, arremetes contra esta y otras revistas. ¿No crees que quizá valga lo que dicen? Lo pones en duda pero se te nota que no crees en ello. Dices que Nintendo piensa que la Ultra 64 será la mejor consola de la nueva generación, pero no puedes estar seguro de que lo crean; y hasta tú mismo reconoces al final que será la mejor, porque es la última, dices. Quizá sea la última porque han necesitado más tiempo para crear una consola de 64 bits y no de 32. También crees que las consolas del 97 serán todavía mejores, ¿qué proyectos bien documentados están en marcha para 1997?, ¿conoces alguno? Yo no.

No deberías criticar a las revistas por decir que la Ultra sea la mejor, porque técnicamente lo es, todos lo sabemos y no hay ninguna revista que diga que la Ultra 64 es la mejor por ser de Nintendo, si encuentras tal revista, dime cuál es y reconoceré mi error.

Por último quiero decir que a mí la Saturn me encanta, por una gran calidad en juegos y su posible ampliación hasta límites insospechados. Pero creo que los juegos de Ultra, pueden ser mejores porque Ultra 64 es sólo para jugar y sus capacidades dejan atrás a cualquier soporte de la Nueva Generación.

A unos inseguros de sí mismos

De Son Gokuh y Gogeta a Alex F. y Jess.

Vosotros que decíais que os gusta la castaña frita de SegaSaturn y que criticáis a PlayStation y Ultra 64, (Sony y Nintendo) esto lo hacéis sólo porque estáis inseguros de Saturn y de vosotros mismos.

Para Alex F.

A) "Sony es una empresa sin experiencia y acabará fracasando como le ha pasado a Philips".

¿Seguro que Sony no tiene experiencia? Compara la "maravilla" de Virtua Fighter Remix con los fantásticos juegos Tekken o Battle Arena Toshinden 1 y 2. Compara también Daytona USA con Ridge Racer 1, 2 y Revolution.

B) "Saturn es una máquina multimedia..."

Sí, también hay que soltar más tariles para grabar la puñetera partidita del nene chiquitín. También hay que soltar otros 30 tariles para ver una maldita película (¡Para eso hay vídeos!). Las fotos no se pueden revelar en una Saturn, sólo puedes verlas.

C) "Los juegos son más caros porque la calidad se paga"

Comparemos la calidad en el punto A y fijémonos en ejemplares anteriores de HOBBY CONSOLAS. ¿Porqué el 1 día se vendieron 10.000 PSX en España y Saturn, llegada antes que ésta, no llegó ni a la mitad?

Para Jess.

A) "Cuando Ultra 64 llegue al mercado español nadie la querrá"

¿Pero qué dices, ¡boniato!?. Pero si tiene a más de medio mundo de cabeza y todavía no ha mostrado todas sus bazas. Yo reconozco que Sega tiene las mejores recreativas, pero sus conversiones para Saturn son penosas. La Saturn, por muy "buena" que sea (je, je, je) por sus juegos se comerá cuatro.

B) "Creo que el Mega CD fue todo un bombazo". ¡Pero si los juegos son idénticos a los de Megadrive!

C) "Para que no vaciles más con la Super es la mejor 16 bits...:.

Comparación de colores:

MD: 512 con 64 en pantalla

SNES: 32.768 con 256 en pantalla. He ahí la diferencia.

Hay cosas más importantes en la vida

The Blues Game-Neo-Super- Station-Mega-Play-Boy.

Esa lucha tan tremendamente absurda entre los que son de Megadrive y Super Nintendo dice mucho de las preocupaciones y de las aficiones de cierto sector de la población.

Observo que muchas de las críticas de unos y de otros están cargadas de un lenguaje muy propio de la juventud de los noventa (aquí me incluyo en mi forma de escribir), sofisticado y pedante. Pero vamos a ver, ¿Hasta cuándo vais a seguir discutiendo cuál es la mejor consola, cual es la mejor portátil, cuál es la mejor marca, cuál es la mejor mascota (Sonic o Mario) o cuál es el mejor juego? ¿Porqué malgastáis vuestro tiempo en escribir cartas para criticarnos unos a otros por unos temas tan poco trascendentes?

Si lo tuyo son los juegos que ya conocías de las recreativas de Sega y te van los juegos en CD, lo tuyo es una Megadrive con una Mega CD. Si lo que más te van, son los jueguecitos tan entrañables como el Mario de NES, lo mejor es que te pases a Super Nintendo y sigas disfrutando de los juegos como Zelda, tan "potitos". Si te van los juegos veloces, lo tuyo es una buena Megadrive con sus Sonic I, II y III. Sobre gustos no hay nada escrito (nada escrito en cuanto a normas, claro está).

¿Dónde está la generación de jóvenes que se preocupaban de los derechos humanos, del 0´7, de la capa de ozono...

The Blues Game-Neo-Super- Station-Mega-Play-Boy.

¿Dónde está la generación de jóvenes que se preocupaban de los Derechos Humanos, del 0,7, de la capa de Ozono, del Amazonas, de la Guerra en Bosnia y demás problemas que al menos aparentemente son más importantes a la hora de ponerse a discutir? ¿Sabéis que mientras otros se mueren de hambre y miseria, nosotros compramos cartuchos de videojuegos de 5.000 pesetas para arriba sin preocuparnos de otros sino de nosotros mismos? Y esto lo digo también por mi, no sólo por vosotros. Además, me lo paso muy bien con mi Game Boy y mi Game Gear sin preocuparme si una es de Sega y la otra de Nintendo.

¿Cuántos de vosotros leéis libros, os gusta la buena música o tenéis proyectos interesantes para vuestra vida? Pensad en ello.

Megaman 7

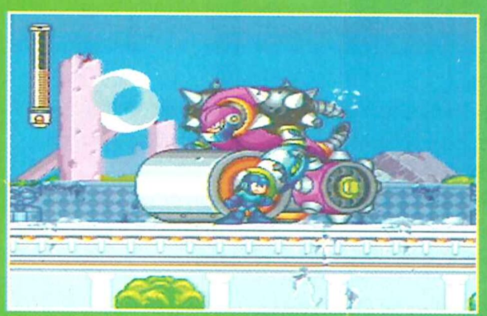
Super Nintendo • Capcom • Enero

El nuevo «MEGAMAN 7» va a permitir que el emblemático héroe de Capcom siga dando guerra en la Super durante los primeros meses del 96. El juego seguirá fielmente las líneas maestras que caracterizaron a las anteriores versiones, es decir, plataformas, enemigos de metal, progresiva adquisición de poderes y un nivel de dificultad muy elevado. En cuanto a su desarrollo, «Megaman 7» contará con una fase de introducción y con ocho jefes de fase a los que habrá que derrotar indefectiblemente, para culminar con el asalto al irreductible castillo del Dr. Willy.



Robots y máquinas de metal de todos los tamaños serán los principales enemigos del héroe azul.





Cutthroat Island

Super Nintendo • Acclaim • Febrero



Éste es el mejor momento para que desempolvéis vuestra espada y saquéis de la jaula el loro de la abuela. Si hacéis esto, ya estaréis preparados para disfrutar como locos con el próximo lanzamiento de Acclaim. «CUTTHROAT ISLAND» será su nombre, y como bien habréis adivinado se tratará de un juego ambientado en una isla llena de corsarios, tesoros escondidos, doncellas secuestradas y luchas a espadazo limpio. El cartucho asumirá la estética de los beat'em-up, pero introducirá fases en las que deberéis conducir una vagoneta y otras en las que el componente aventurero será el principal protagonista. Sin duda, el entretenimiento estará asegurado a poco que dominéis el sable.

«Cutthroat Island» os propondrá que os convirtáis por unos momentos en un bucanero. Combates a espadazo limpio y tesoros escondidos os estarán esperando en esta misteriosa isla.

Gowcaizer

Neo Geo CD • SNK • Enero



Neo Geo CD va a seguir sacando todo el provecho posible al género que mejor domina: la lucha "one vs one". Como muestra de esta afirmación, no tendréis más que echar un vistazo a lo que os espera si os acercáis hasta «GOWCAIZER». Por un lado tendréis 10 luchadores de variado aspecto y poderes descomunales que se enfrentarán entre sí. Y por otro, asistiréis a un increíble despliegue de medios para ofrecer zooms súper suaves y desplazamientos velocísimos. Por si todo lo anterior no os parece suficiente, el repertorio de golpes especiales que los luchadores tendrán a su entera disposición será de ésos que ponen la piel de gallina, tanto por su cantidad como por su calidad.

Wing Arms

Saturn • Sega • Febrero

Los continuos retrasos en la fecha de lanzamiento nos habían hecho perder la esperanza de ver en breve este arcade de simulación aérea. Pero finalmente parece que a partir de febrero podremos disfrutar con «WING ARMS», un juego alucinante que nos propondrá pilotar viejas glorias de la aviación militar. Montados en estos poderosos aviones de combate de la Segunda Guerra Mundial, podremos enfrentarnos a otros aviones, hundir barcos y atacar instalaciones terrestres. Tres vistas diferentes -una interior y dos exteriores- nos harán vivir la sensación de imitar a los caballeros del aire sin necesidad de jugarnos el pellejo.





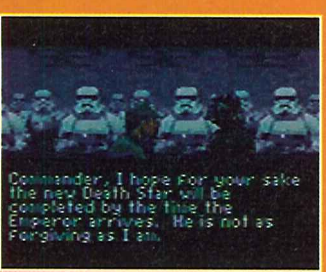
Super Return of The Jedi

Game Gear • Sega • Febrero

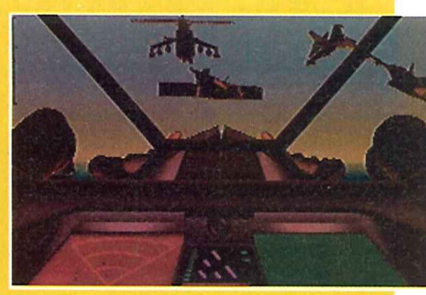
Aunque ya han pasado unos cuantos años desde que la tercera película de la saga creada por George Lucas rompiera en medio mundo, los juegos basados en ella siguen apareciendo. El próximo en hacerlo será el desarrollado por THQ para la portátil de Sega, y además de tomar el nombre de la famosa película, seguirá una línea argumental muy parecida. En cuanto a su planteamiento general, «SUPER RETURN OF THE JEDI» combinará las plataformas con el arcade y en él se podrá elegir como personaje protagonista a Luke, la princesa Leia o a Chewbacca.



Luke utilizará su espada láser para eliminar los muchos enemigos que le saldrán al paso.







«Cyberia» combinará la aventura gráfica tradicional con algunas fases de arcade y con otros elementos típicos de otros géneros.



Hi-Octane

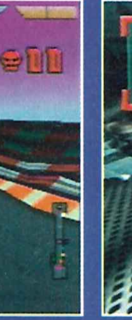
PlayStation-Saturn • Bullfrog-EA • Enero

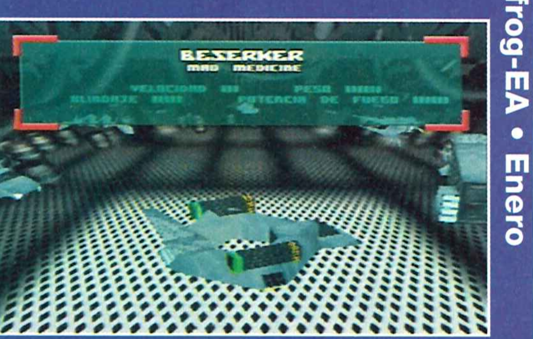
Los aficionados a la velocidad ya pueden ir frotándose las manos, porque la lista de juegos de este tipo que se prepara para el año que viene es alucinante. Entre los primeros que aparecerán estará «HI-OCTANE», un simulador de carreras ambientado en el futuro, en el que cada participante dispondrá de un completo arsenal de armas con el que eliminar a sus adversarios. Los pilotos del próximo milenio circularán por 9 pistas diferentes y podrán escoger entre 6 vehículos distintos, que combinarán velocidad con potencia de fuego.



Electronic Arts pondrá a vuestra disposición seis naves diferentes armadas hasta los dientes. Con ellas, ganar una carrera será una cuestión de fuerza.







Cyberia

PlayStation-Saturn • Interplay • Enero

Interplay nos ofrecerá muy pronto la posibilidad de meternos en el pellejo de un mercenario que tiene la complicada misión de salvar la Tierra. Esto será posible gracias a «CYBERIA», el título de su próximo lanzamiento para Saturn y PlayStation. El juego combinará la aventura gráfica con el arcade y se apoyará en unos escenarios realizados con todo detalle, para que al controlar las evoluciones del protagonista la sensación de realismo sea absoluta. Sus precedentes en los ordenadores le auguran un futuro de lo más prometedor.

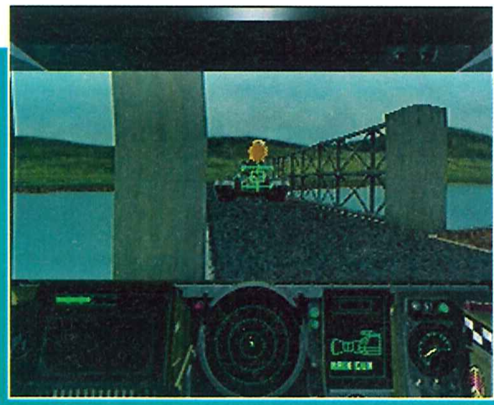


Shellshock

PlayStation-Saturn • Core • Febrero



Core volverá a demostrar su habilidad para realizar simuladores de calidad con este «Shellshock».



Directamente desde el Reino Unido y con la vitola del éxito pegada a su espalda, nos llegará en breve el último simulador bélico de Core. «SHELLSHOCK» será su nombre, y entre sus atractivos contará con unos gráficos renderizados de alta calidad, una banda sonora de lo más "rapera" y una jugabilidad tan alta como ya viene siendo norma habitual en los juegos de la compañía británica.

V.R.Troopers

Game Gear • Sega • Enero

Los "VR TROOPERS" están dispuestos a alcanzar el mismo éxito de sus "primos" televisivos, los "Power Rangers". Primero fue una aparición en la 16 bits de Sega y dentro de muy poco lo volverán a intentar desde la Game Gear. Siguiendo el ejemplo de sus compañeros, los "VR Troopers" van a protagonizar un cartucho que adoptará la clásica fórmula del "one vs one" para meterse al público en el bolsillo. Dispondrá de dos modos de juego: el modo historia, donde sólo se podrá escoger luchador de entre los 3 VR Troopers originales, y el modo batalla, que incluirá 8 personajes diferentes para elegir.



Una interesante opción permitirá aumentar el tamaño de los personajes hasta hacerlos mucho más grandes de lo normal.



Los luchadores contarán con una buena colección de golpes especiales que serán, por regla general, muy fáciles y cómodos de realizar.

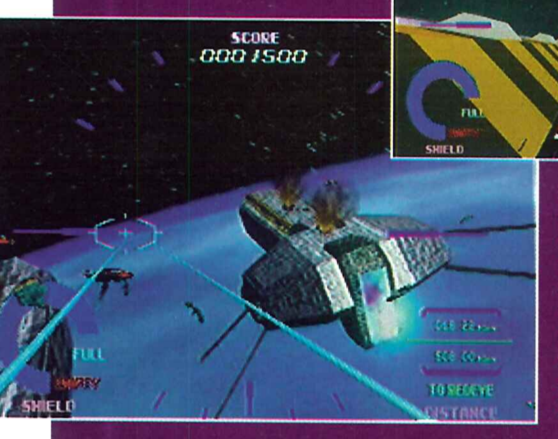
Starblade Alpha

PlayStation • Namco • Enero

Con la seguridad que da el haber sido un éxito de las recreativas, Namco tiene previsto lanzar en breve «STARBLADE ALPHA» en su versión PlayStation. Parece ser que la calidad de este matamarcianos poligonal no se resentirá en absoluto con el cambio de soporte, con lo que continuará siendo tan jugable como agradable a la vista. Y puede que incluso más, ya que contará con dos modos de juego: uno exactamente igual al de la recreativa, y un segundo que incluirá texturas sobre las figuras poligonales originales. Eso sí, parece ser que las únicas diferencias entre ambos modos de juego se limitarán al apartado gráfico.



El uso intensivo de los polígonos dotará a este matamarcianos de una calidad gráfica altísima. Además, un nuevo modo de juego añadirá texturas al original.



El desplazamiento de la nave no será interactivo. El control se limitará al disparo de las armas, pero os aseguramos que habrá trabajo más que suficiente para vosotros.

Agile Warrior

PSX • Virgin • Febrero

Para los que no hayan tenido bastante con «Ace Combat», Virgin prepara el siguiente simulador de vuelo para PlayStation: «AGILE WARRIOR». En este juego tomaréis los mandos de un potente F-111 X para cumplir un amplio catálogo de misiones, que incluirán el ataque a objetivos terrestres y la interceptación de diversos blancos aéreos. Imágenes reales digitalizadas os informarán al principio de cada fase de los objetivos a cumplir, y una vez en vuelo podréis alternar las 3 vistas disponibles con el fin de deleitaros con unos objetos poligonales que han sido realizados con el mayor detalle.







La simulación aérea se vestirá de gala con «Agile Warrior». Objetivos terrestres bien defendidos y hábiles adversarios en los cielos serán las dificultades a superar.

D

PlayStation-Saturn • Acclaim • Febrero

Un asesino con montones de "fiambres" sobre su conciencia anda suelto. Un tranquilo hospital de Los Angeles ha sido el escenario de la carnicería, y ahora la hija del psicópata se prepara para desvelar el misterio. Interesante planteamiento, ¿verdad? Pues éste es precisamente el argumento sobre el que se desarrollará la acción de «D», una aventura al más puro estilo «Yumeni Mystery Mansion» que os pondrá los pelos de punta con su interesante trama y sus múltiples sorpresas. Por lo demás, una perspectiva subjetiva y unos brillantes efectos sonoros os ayudarán a meteros en el papel de la desconcertada protagonista.



Los misteriosos asesinatos ocurridos en un hospital llevarán a la protagonista a buscar al presunto psicópata.



La realización técnica de «D» será comparable a la mejor aventura gráfica que hayáis visto nunca en un ordenador.

PGA Tour Golf 96

PlayStation • Electronic Arts • Enero



«PGA Tour Golf 96» incluirá catorce jugadores profesionales reales para elegir.

Si manejar los palos de golf no se os da bien, no os preocupéis. Con una PlayStation podréis solucionar este contratiempo sin dificultad, siempre que conectéis el próximo lanzamiento de los chicos de EA, «PGA TOUR GOLF 96». Mediante el pad de control tendréis acceso al torneo más realista que una consola haya visto hasta la fecha, y en el que cuatro jugadores podrán disfrutar simultáneamente de toda la diversión del golf. La "plantilla" de golfistas seleccionables contendrá 56 profesionales de la PGA totalmente digitalizados, y a vuestra disposición tendréis 2 campos reales reflejados con todo detalle. Un total de 4 modos de juego, introducciones en vídeo digital y la opción de repetir los mejores golpes serán otros de los numerosos atractivos que EA Sports os ofrecerá a comienzos del 96.

Goal Storm

PlayStation • Konami • Enero



La opción de repetición permitirá admirar desde cualquier ángulo las jugadas más espectaculares del encuentro.

Con «GOAL STORM», PlayStation va a disfrutar de su segundo gran juego de fútbol. Konami repetirá en este compacto la fórmula del aclamado «International Superstar Soccer» de Super Nes, ofreciendo un juego que resultará realista, espectacular y de una gran jugabilidad. La base gráfica del programa serán los polígonos texturados, y contará con la voz digitalizada de un comentarista que narrará las mejores jugadas.



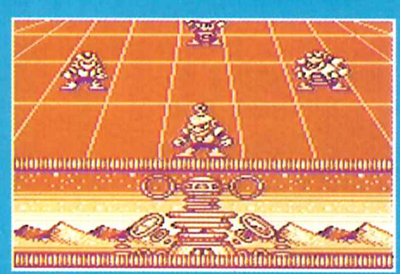


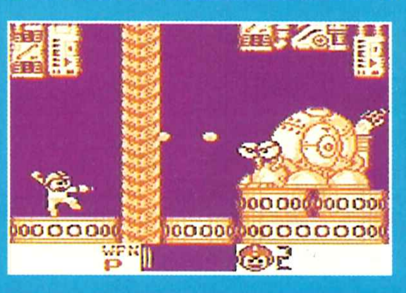


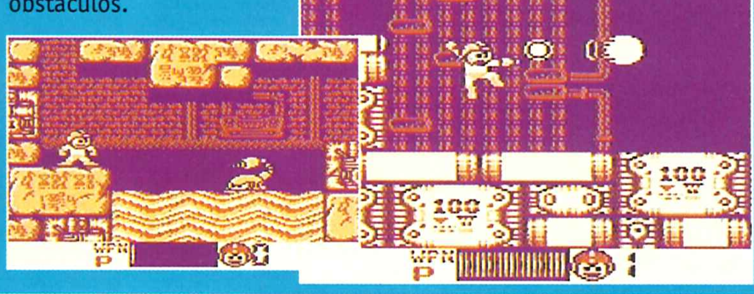
Megaman IV

Game Boy • Capcom • Enero

Los numerosos seguidores de MEGAMAN ya pueden respirar tranquilos, ya que la cuarta entrega de sus aventuras para Game Boy no se va a hacer esperar mucho. En este nuevo enfrentamiento con el malvado doctor Willy, nuestro cibernético amigo tendrá que verse las caras con los seres más poderosos jamás creados por el científico. Un total de cuatro nuevos robots tratarán de complicarle la vida, pero su habilidad plataformera y un variado arsenal le ayudarán a superar toda clase de obstáculos.







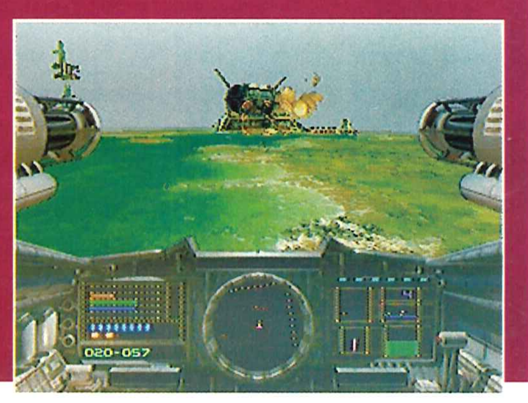
Shockwave 2

3DO • Electronic Arts • Febrero

«SHOCKWAVE 2» mantendrá la línea de la primera parte en cuanto a su planteamiento como shoot'em up subjetivo. Sin embargo, se le añadirán nuevos alicientes como un control distinto de la nave, muchos más enemigos y un ligero toque de aventura que os empujará a hablar con los miembros de la tripulación y a configurar las funciones básicas de la nave. Por su parte, la calidad gráfica estará a la altura de la capacidad de 3DO para generar polígonos texturados.



Las escenas de vídeo tendrán gran importancia a lo largo del juego, ya que serán ellas las encargadas de convertir este shoot'em up en una auténtica película.





TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h



FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

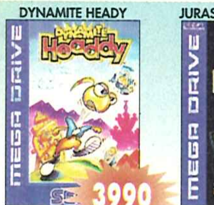
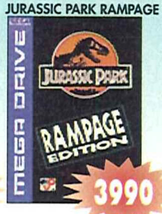
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO **POR SOLO 500 PTAS.***

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA

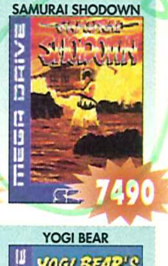
ENVIO POR CORREO **300 PTAS.**

OFERTAS

"STOCK LIMITADOS. PRECIOS VALIDOS HASTA FIN DE EXISTENCIAS"






Juego	Precio
DYNAMITE HEADY	3990
JURASSIC PARK RAMPAGE	3990
MEGABOMBERMAN	3990
SHAQ FU	3990
SAMURAI SHODOWN	7490






Juego	Precio
SONIC & KNUCLES	4990
THE PUNISHER	4990
TOUGHMAN CONTEST	4990
VIRTUA RACING	7490
YOGI BEAR	3990







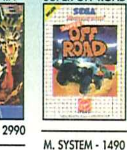
























Juego	Precios
007	MEGADRIVE - 2490
ALADDIN	M. SYSTEM - 3990
ANIMANIACS	MEGADRIVE - 5990
ASTERIX	MEGA DRIVE - 4990
BONKERS	MEGADRIVE - 3990; GAME GEAR - 2990
BUBBA'N'STYX	MEGADRIVE - 3990
CHUCK ROCK II	MEGADRIVE - 4990
CYBERBALL	MEGADRIVE - 2490
DAFFY DUCK	MEGADRIVE - 3990
DINO DINI'S SOCCER	MEGADRIVE - 4990
DUNE II	MEGADRIVE - 3990
DYNAMITE HEADDY	GAME GEAR - 2990
ECCO 2	MEGADRIVE - 3990
ECCO THE DOLPHIN	M. SYSTEM - 1990
G. FOREMAN BOX.	MEGADRIVE - 2990
GP RIDER	GAME GEAR - 1990
JURASSIC PARK	MEGADRIVE - 6990
KING OF THE MONSTERS	MEGADRIVE - 3990
KLAX	MEGADRIVE - 2490; GAME GEAR - 1490
MARBLE MADNESS	M. SYSTEM - 1990; GAME GEAR - 1490
MEGAMAN/WILLY WAR	MEGADRIVE - 4990
NORMY'S BEACH	MEGADRIVE - 2490
OTTIFANTS	MEGADRIVE - 2990
REN & STIMPY	GAME GEAR - 1990
RISTAR	MEGADRIVE - 3990; GAME GEAR - 2990
ROAD RUNNER	GAME GEAR - 1990
ROCKET KNIGHT ADV.	MEGADRIVE - 4990
SLAMMASTERS	MEGADRIVE - 4990
SNAKE RATTLE & ROLL	MEGADRIVE - 4990
SONIC 3	MEGADRIVE - 5990
SONIC SPINBALL	MEGADRIVE - 5990; M. SYSTEM - 2990; GAME GEAR - 2990
SPACE HARRIER II	MEGADRIVE - 1990
SPARKSTER	MEGADRIVE - 5990
SUBTERRANIA	MEGADRIVE - 2990
SUPER OFF ROAD	M. SYSTEM - 1490
SYNDICATE	MEGADRIVE - 4990
WARPSPEED	MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDOM	MEGADRIVE - 5990
WC LEADER BOARD	MEGADRIVE - 2990
WORLD CUP USA 94	MEGADRIVE - 6990
ZERO TOLERANCE	MEGADRIVE - 4990
ZOMBIES	MEGADRIVE - 5490




MEGADRIVE 2 + CONTROL PAD — 11.990




MEGADRIVE MEGA MIX 2 — INCLUYE 6 JUEGOS — 18.990

- SUPER HANG ON
- WORLD CUP ITALIA
- COLUMNS
- ALIEN STORM
- SUPER MONACO GP
- SUPER THUNDER BLADE

PERIFERICOS MEGADRIVE









Periférico	Precio
CONTROL PAD 6 BOTONES SEGA	P.V.P. - 2990
CONTROL PAD GRADUATE	P.V.P. - 3190
CONTROL PAD INFRARED S. ARNO	P.V.P. - 3990
CONTROL PAD SG PROGRAM PAD (OFERTA)	P.V.P. - 3990
JOYSTICK MEGAMASTER SG6	P.V.P. - 4495
JOYSTICK SG FIGHTER (OFERTA)	P.V.P. - 995






GAMEGEAR 4 EN 1 — 14.990

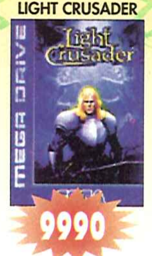
- SMASH TENNIS
- RALLY CHALLENGE
- PENALTY KICK-OUT
- COLUMNS II

CABLE GEAR TO GEAR	395
FUENTE DE ALIMENTACION	2190
MASTER GEAR CONVERTER	2995

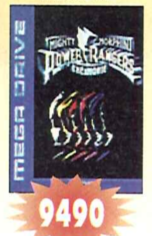
NOVEDADES













Juego	Descuento	Precio
COMIX ZONE	DESCUENTO 500 Ptas.	9990
FIFA SOCCER'96	DESCUENTO 500 Ptas.	8990
LIGHT CRUSADER	DESCUENTO 500 Ptas.	9990
PHANTASY STAR IV (INGLES)		10490
POWER RANGERS 2 THE MOVIE		9490
ZOOP		5950

SEGA

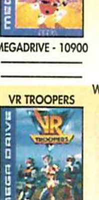















DESCUENTO 500 Ptas.

Juego	Precios
AAHH! REAL MONSTERS	MEGADRIVE – 9990
ARENA	GAME GEAR - 5990
BATMAN FOREVER	MEGADRIVE – 8990
BATMAN & ROBIN	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
BEAVIS AND BUTT-HEAD	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
DEEP SPACE NINE	MEGADRIVE- CONS
EARTHWORM JIM	GAME GEAR - 6490
EARTHWORM JIM 2	MEGADRIVE- 10900
FATAL FURY	GAME GEAR - 6990
GARFIELD	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
MADDEN NFL'96	MEGADRIVE - 8990
MARSUPILAMI	MEGADRIVE - 9990
MAUI MALLARD (DONALD)	MEGADRIVE - 9990
MICRO MACHINES'96	MEGADRIVE - 10990
MORTAL KOMBAT III	MEGADRIVE- 9990; GAME GEAR - CONS
NBA LIVE'96	MEGADRIVE- 8990
NHL HOCKEY'96	MEGADRIVE- 8990
NBA ACTION 95	MEGADRIVE - 9990
PETE SAMPRAS' 96	MEGADRIVE - 10990
PGA TOUR GOLF'96	MEGADRIVE - 8990
PHANTOM 2040	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
POWER RANGERS 2 THE MOVIE	GAME GEAR - 6990
PRIMAL RAGE	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
REY LEON	MEGADRIVE - 10490; GAME GEAR - 6990
ROAD RUNNER	MEGADRIVE - 9990
SOLEIL	MEGADRIVE - 9990
SONIC LABYRINTH	GAME GEAR - 5990
SPIROU	MEGADRIVE - 9990
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	MEGADRIVE - 10900
STORY OF THOR	MEGADRIVE - 9990
STREET RACER	MEGADRIVE - 9990
STRIKER	MEGADRIVE - 9990; GAME GEAR - 5990
SUPER ST. FIGHTER II	MEGADRIVE - 10490
TAILS ADVENTURE	GAME GEAR - 5990
SUPER SKIDMARKS	MEGADRIVE – 10990
THE OOZE	MEGADRIVE - CONS
TOTAL FOOTBALL	MEGADRIVE - 8990
VECTORMAN	MEGADRIVE- 9990
VR TROOPERS	MEGADRIVE- 9990; GAME GEAR - 5990
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	MEGADRIVE - 9990

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92





Si no tienes cerca un Centro Mail, Haz tu pedido por teléfono

902171819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92



MEGA CD



SUPER PRECIO 19.900 + CONSOLA MEGA CD ROAD AVENGER F 14 TOM CAT

DESCUENTA 500 Ptas • EXCEPTO OFERTAS

EARTHWORM JIM	ETERNAL CHAMPIONS	SOULSTAR
		
P.V.P. - 8990	P.V.P. - 9990	P.V.P. - 4990

CORPSE KILLER	9990	POWER RANGER	9990
FARENHEIT	7990	SAMURAI SHODOWN	10990
FATAL FURY SPECIAL	10990	SLAM CITY	9990
MICKEY MANIA	8990	SUPREME WARRIOR	9990
NBA JAM	9990	SURGICAL STRIKE	11490

OFERTAS

BATMAN RETURN	3990	JAGUAR XJ220	3990
BATTLECORPS	3990	JURASSIC PARK	4990
CHUCK ROCK	2990	MIDNIGHT RAIDERS	5990
CHUCK ROCK II	3990	POWER MONGER	2990
DOUBLE SWITCH	4990	PRIZE FIGHTER	4990
DRAGON'S LAIR	4990	SPIDERMAN VS KINGPIN	2990
EYE OF BEHOLDER	4990	STARBLADE	4990
ECCO THE DOLPHIN	2990	WOLFCHILD	2990
HOOK	3990	YUMENI MYST.MANSION	3990

SEGA SATURN



CONSOLA + PANZER DRAGOON — 59.990 (5.963 PTS/MES)

CONSOLA + DAYTONA + PANZER DRAGOON — 67.990 (6.758 PTS/MES)

BUG !	CLOCKWORK KNIGHT 2	CYBER SPEEDWAY	DIGITAL PINBALL	HI OCTANE	INTER VICTORY GOAL
P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 9.990
MANSION ALMAS OCULTAS	MYST	NHL ALL-STAR HOCKEY	PEBBLE BEACH GOLF LINKS	RAYMAN	ROBOTICA
P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 9.490	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 9.995	P.V.P. - 7.990
SEGA RALLY	SHINOBI X	STREET FIGHTER THE MOVIE	THEME PARK	VICTORY BOXING	VIRTUA COP(+PISTOLA
P.V.P. - 9.490	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 10.990	P.V.P. - 10.900
VIRTUA FIGHTER REMIX	VIRTUA FIGHTER 2	VIRTUA HYDLIDE	VIRTUA RACING	WING ARMS	W. SERIES BASEBALL
P.V.P. - 5.990	P.V.P. - 9.490	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990

PERIFERICOS

BUCKUP MEMORY	7.990
CABLE RF	4.990
CONTROL PAD	3.990
JOYSTICK VIRTUA STICK	6.990
ARCADE RACER	9.990

CLOCKWORK KNIG	9.990
FIFA SOCCER'96	8.990
NBA JAM TOURN. ED.	CONS
SIM CITY 2000	8.990
VIRTUA FIGHTER	4.990
VIRTUA HANG ON	7.990

32 X

CONSOLA 32X — 19.990

CONSOLA 32X + VIRTUA FIGHTER — 24.990

COSMIC CARNAGE	9.490		
DOOM	11.990	MOTHERBASE	9.490
FIFA SOCCER'96	10.990	NBA JAM TOURNAMENT	11.490
GOLF BEST 36	11.990	STAR WARS	11.990
KNUCKLES CHAOTIX	9.490	STELLAR ASSAULT	11.990
KOLIBRI	9.490	SUPER AFTER BURNER	9.490
METAL HEAD	11.490	VIRTUA FIGHTER	10.490
MORTAL KOMBAT II	11.490	VIRTUA RACING	11.990

PLAYSTATION



CONSOLA — 54.900 (5.457 PTS/MES)

CONSOLA + MORTAL KOMBAT 3 — 61.900 (5.457 PTS/MES)



ASSAULT RINGS	7.990
JUPITER STRIKE	8.490
PGA TOUR GOLF'96	8.990
PHILOSOMA	7.990
STARBLADE ALPHA	7.990
STREET FIGHTER THE MOVIE	8.490
TOTAL NBA'96	CONS
TWISTED METAL	7.990
WAR HAWK	7.990
WORMS	9.990
WWF WRESTLEMANIA	8.490

PERIFERICOS

ASCII JOYSTICK	8.900
ASCII PAD	5.200
CONTROLLER	4.450
LINK CABLE	3.550
MEMORY CARD	3.550
MOUSE (RATON)	4.450




3D LEMMINGS	AIR COMBAT	CYBER SLEED	DESTRUCTION DERBY
P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 8.700





DISCWORLD	DOOM	ESPN EXTREME GAMES	FIFA SOCCER'96	GOAL STORM	HI OCTANE	JUMPING FLASH	KILEAK THE BLOOD	LOADED
P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 9.600	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 7.990
LONE SOLDIER	MORTAL KOMBAT 3	NBA JAM TORN. ED.	PARODIUS DELUXE	POWER SERVE	RAPID RELOAD	RAYMAN	RIDGE RACER	ROAD RASH
P.V.P. - CONS	P.V.P. - 9.400	P.V.P. - 8.490	P.V.P. - 9.600	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 9.500	P.V.P. - 8.700	P.V.P. - 7.990
STRIKER'96	TEKKEN	THE RAIDEN PROJECT	THEME PARK	TOHSHINDEN	TRUE PINBALL	WING COMMANDER III	WIPE OUT	X-COM
P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 9.400	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 8.990	P.V.P. - 7.990	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 8.700	P.V.P. - 9.990	P.V.P. - 7.990
















3DO

CONSOLA GOLDSTAR 3DO — 56.900

CABLE RF 5.190 / MANDO DE CONTROL 6.450

TURBOGRAFX



LIQUIDACION 9.990

CONSOLA + BLAZIN LAZER + OTROS 7 JUEGOS A ELEGIR ENTRE:

ALIEN CRUSH	LEGENDARY AXE	SPACE HARRIER
DRAGON SPIRIT	PAC-LAND	VICTORY RUN
EXPLORER	POWER GOLF	VIGILANTE
KEITH COURAGE	R-TYPE	WORLD CUP TENNIS

NEO·GEO CD



CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF — 50.900



CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF + FATAL FURY 3 — 59.900

JOYSTICK PRO	**12.900**
CONTROL PAD	**5.400**
AERO FIGHTERS 2	8.900
AGGRESSORS DARK K.	10.900
DOUBLE DRAGON	11.900
FATAL FURY 3	12.900
POWER SPIKES II	8.900
SAMURAI SHODOWN 2	11.900
SAVAGE REIGN	12.900
STREET HOOP	9.900
SUPER SIDEKIÇKS 3	11.900
THE KING OF FIGHTERS '95	12.900
WORLD HEROES PERFECT	11.900



¡Haz tu pedido por teléfono!



FAX: (91) 380 34 49 • TEL.: (91) 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h



SUPER GAMEBOY 9.990





NINTENDO SCOPE - 4990




SUPER OFERTA
CONTROL PAD INFRARED - 3990



MANDO DE CONTROL - 2990



TOP FIGHTER - 9990



SN SPRINT PAD - 2490

ADAPTADOR 6 JUGADORES - 3990



SN PROGRAM STICK - 5990



HYPER BEAM - 4990



MARIO PAINT - 4990

CABLE EUROCONECTOR - 2190



CONTROL PAD MEGAPAD VI - 3595

CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL-STARS incluye 4 JUEGOS 14.990




ZOOP 6.950
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.



KILLER INSTINCT 12.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.



GRATIS CD AUDIO

SUPER MARIO WORLD 2 12.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.



FIFA SOCCER '96 9.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.



INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE 12.990
CON CAMISETA DE REGALO
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.



DONKEY KONG COUNTRY 2 12.990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.



AAHH! REAL MONSTERS - 9990
ASTERIX & OBELIX - 12990
BATMAN FOREVER - 10990
BEAVIS AND BUTT-HEAD - 9990






BIKER MICE FOR MARS - 11790
DOOM - 14990
DONKEY KONG COUNTY - 11990
EARTHWORM JIM 2 - 10900






NINTENDO

NOVEDADES

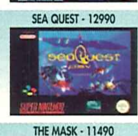
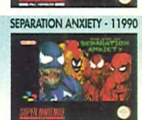
AIR FORTRESS	4995
BASEBALL	1995
BATTLETOADS	3995
ELITE	3990
MANIAC MANSION	2995
MEGAMAN 5	6490
PRINCE OF PERSIA	3995
RACKET ATTACK	2995
RAINBOW ISLANDS	4990
ROBIN HOOD	2995
SHADOW WARRIORS	2995
THE LEGEND OF ZELDA	4995
TRACK & FIELD IN BARCELONA	2995
ZELDA II	4995

PERIFERICOS

ACTION REPLAY	3990
BOLSA JUEGOS	1495
JOYSTICK NI MEGASTAR	1990
JOYSTICK SIGMA RAY	1490
JOYSTICK TELEMACH 200	6900

EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
ILLUSION OF TIME - 11990
JUNGLE STRIKE - 8990
MECHWARRIOR 3050 - 8990
MEGAMAN 7 - 8990
MEGAMAN X2 - 8990
MICKEY & MINNIE CIRCUS - 8990
MICRO MACHINES 2 - 11990
MORTAL KOMBAT 3 - 11990



NBA GIVE'N GO - 12990
NBA LIVE '96 - 9990
NHL HOCKEY '96 - 9990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PHANTOM 2040 - 9990
POWER RANGERS 2 THE MOVIE - 10990
PREHISTORIK MAN - 10900
PRIMAL RAGE - 10990
SEA QUEST - 12990
SEPARATION ANXIETY - 11990



SMASH TENNIS - 10990
SOCCER SHOOTOUT - 9990
SPAWN - 11990
STREET RACER - 10990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER DROP ZONE - 8490
SUPER PUNCHOUT - 9990
SUPER TURRICAN 2 - 10990
THE MASK - 11490
SUPER RETURN JEDI - 12490

SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TETRIS & DR MARIO - 9990
THEME PARK - 9990
TINTIN EN EL TIBET - 12990
UNIRALLY - 9490
URBAN STRIKE - 11990
VAMPIRE'S KISS - 12990
WATER WORLD - 11990
WEAPON LORD - 11990
ZELDA - 7490












SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO



ALADDIN 3.995



RISE OF THE ROBOTS 3.990



STUNT RACE FX 3.995



SUPER MARIO ALL STAR 4.995



SUPER TENNIS 3.995



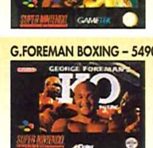
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
BATTLETOADS - 3995
BRUTAL - 5490
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990







DAFFY DUCK - 4990
DINO DINI SOCCER - 5490
DENNIS THE MENACE - 4990
DRAGON'S LAIR - 6990
EQUINOX - 5990
G.FOREMAN BOXING - 5490
GHOUL PATROL - 5490
GOOF TROOP - 3995
GODS - 5490
HAGANE - 5490
INDIANA JONES - 5490








JAMES BOND JR - 2990
KRUSTY'S FUN HOUSE - 6990
LEMMINGS II - 6990
MICKEY M. MAGICAL Q - 3990
PAC-ATTACK - 3995
PLOK - 3995
PUSH OVER - 3995
R-TYPE III - 4990
RAINBOWBELL ADV. - 5490
SAILOR MOON - 5490
SPACE ACE - 4990









SPARKSTER - 5990
SPECTRE - 3990
STARWING - 3995
SUPER BC KID - 5490
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER MARIO KART - 4995
SUPER MORPH - 3990
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STAR WARS - 3995
SUPER STRIKE GUN. - 5490
SYVALION - 5490



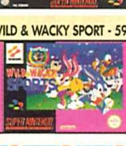



THE BRAINIES - 3990
TIME TRAX - 3990
TINY TOONS - 3995
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
VORTEX - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
W. LEAGUE BASKET - 3995
ZOOL - 3990



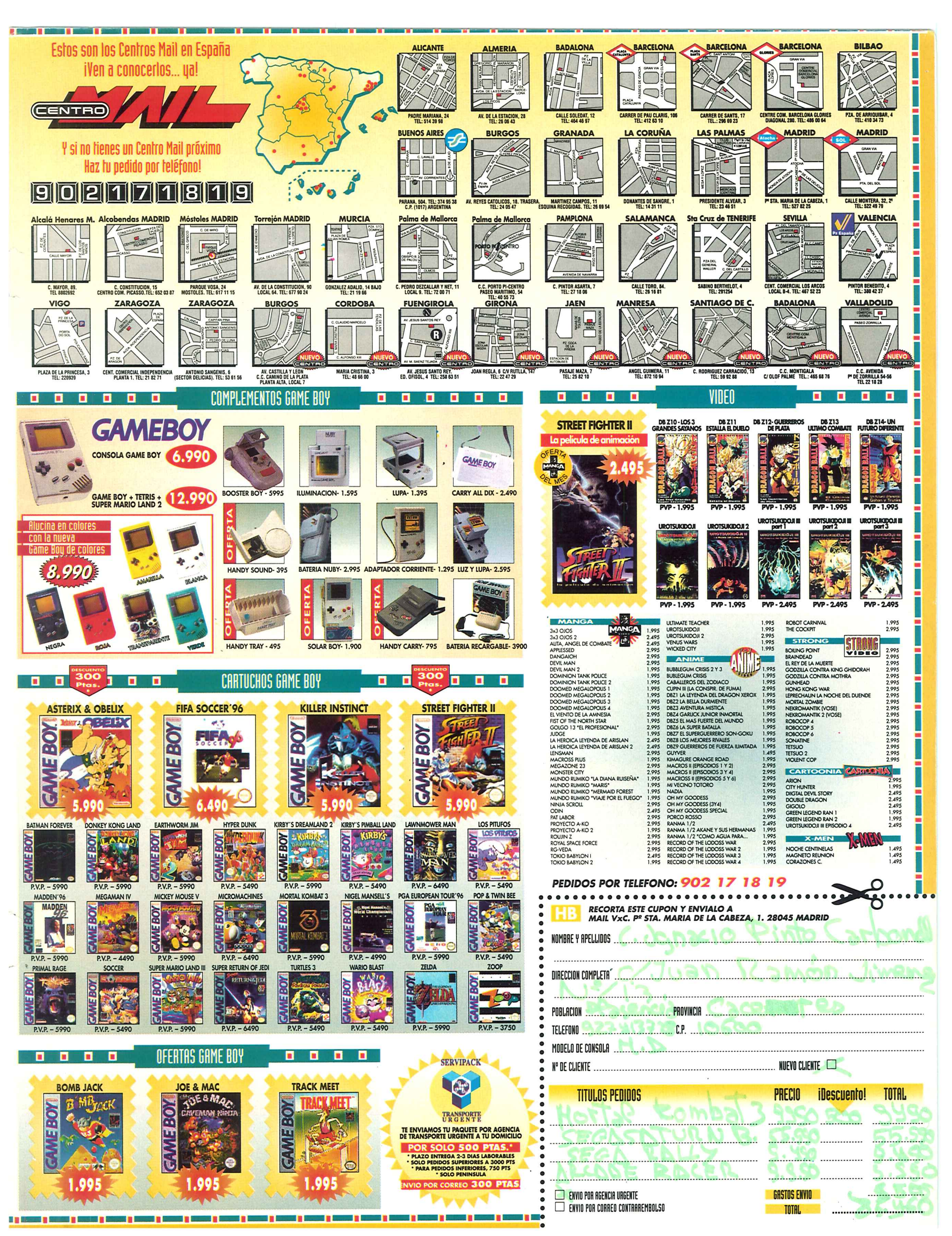










Estos son los Centros Mail en España
¡Ven a conocerlos... ya!
CENTRO MAIL
Y si no tienes un Centro Mail próximo
Haz tu pedido por teléfono!
902171819
ALICANTE
ALMERIA
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
GRANADA
LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá Henares M.
Alcobendas MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
MURCIA
Palma de Mallorca
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
BURGOS
CORDOBA
FUENGIROLA
GIRONA
JAEN
MANRESA
SANTIAGO DE C.
BADALONA
VALLADOLID
NUEVO
COMPLEMENTOS GAME BOY
GAMEBOY
CONSOLA GAME BOY 6.990
GAME BOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 2 12.990
Alucina en colores con la nueva Game Boy de colores
8.990
AMARILLA
BLANCA
NEGRA
ROJA
TRANSPARENTE
VERDE
BOOSTER BOY - 5995
ILUMINACION- 1.595
LUPA- 1.395
CARRY ALL DIX - 2.490
OFERTA
HANDY SOUND- 395
BATERIA NUBY- 2.995
ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295
LUZ Y LUPA- 2.595
HANDY TRAY - 495
SOLAR BOY- 1.900
HANDY CARRY- 795
BATERIA RECARGABLE- 3900
VIDEO
STREET FIGHTER II
La película de animación
OFERTA MANGA DEL MES
2.495
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS
DB Z11 ESTALLA EL DUELO
DB Z12- GUERREROS DE PLATA
DB Z13 ULTIMO COMBATE
DB Z14- UN FUTURO DIFERENTE
PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI
UROTSUKIDOJI 2
UROTSUKIDOJI III part 1
UROTSUKIDOJI III part 2
UROTSUKIDOJI III part 3
PVP - 1.995
PVP - 2.495
MANGA
ANIME
STRONG
CARTOONIA
X-MEN
CARTUCHOS GAME BOY
DESCUENTO 300 Ptas.
ASTERIX & OBELIX 5.990
FIFA SOCCER'96 6.490
KILLER INSTINCT 5.990
STREET FIGHTER II 5.990
BATMAN FOREVER P.V.P. - 5990
DONKEY KONG LAND P.V.P. - 5990
EARTHWORM JIM P.V.P. - 5990
HYPER DUNK P.V.P. - 5490
KIRBY'S DREAMLAND 2 P.V.P. - 5990
KIRBY'S PIMBALL LAND P.V.P. - 5490
LAWNMOWER MAN P.V.P. - 6490
LOS PITUFOS P.V.P. - 5490
MADDEN '96 P.V.P. - 5990
MEGAMAN IV P.V.P. - 4490
MICKEY MOUSE V P.V.P. - 5990
MICROMACHINES P.V.P. - 6490
MORTAL KOMBAT 3 P.V.P. - 5990
NIGEL MANSELL'S P.V.P. - 4990
PGA EUROPEAN TOUR'96 P.V.P. - 5990
POP & TWIN BEE P.V.P. - 5490
PRIMAL RAGE P.V.P. - 5990
SOCCER P.V.P. - 5490
SUPER MARIO LAND III P.V.P. - 5990
SUPER RETURN OF JEDI P.V.P. - 6490
TURTLES 3 P.V.P. - 5490
WARIO BLAST P.V.P. - 5490
ZELDA P.V.P. - 5990
ZOOP P.V.P. - 3750
OFERTAS GAME BOY
BOMB JACK 1.995
JOE & MAC 1.995
TRACK MEET 1.995
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
HB
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº DE CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
¡Descuento!
TOTAL
ENVIO POR AGENCIA URGENTE
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL

HOBBY Shopping

OPERACION CAMBIO Club M.V.



Cambiamos* tu consola Nes o Gameboy por una Super Nintendo + Juego.

Cambiamos* tus juegos a mitad de precio
Tenemos 3.000 video juegos de cambio.

*Pagando la diferencia según margen comercial

C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASUA 13 B
VITORIA
TELF: (945) 14 83 19

En VALENCIA



C/MAESTRO GOZALBO 11 46005 VALENCIA Tlf: (96) 374 37 92	C/JOSE BENLLIURE 100 46011 VALENCIA Tlf: (96) 355 24 68
NOVEDADES Venta de videojuegos y consolas al mejor precio	**MERCADILLO** Compra-Venta de videojuegos y consolas de ocasion
SERVICIO TECNICO Reparacion de todo tipo de consolas	**CAMBIO** De videojuegos y consolas

ORBITAL



TIENDA ESPECIALIZADA EN JUEGOS DE CONSOLA

- Novedades
- Venta
- Cambio de juegos
- Informática y accesorios

C/ Pedro Villar, 7 — M Tetuán
28007 Madrid
Telf y Fax: 571 20 17

TODO LO QUE BUSCAS DE JAPÓN ESTÁ EN CHOLLO GAMES

¡¡¡ VEN A COMPROBARLO !!!

CHOLLO GAMES VIDEOJUEGOS
ARENAL 8 1ª PLANTA LOCAL 21
☎ 5232393

COCONUT

COCONUT MÓSTOLES
C/ BADAJOZ, 8.
28931 Móstoles. (Madrid)
Telf: 614 32 33
Horario: de 10'30 a 2 y de 5 a 8 h.

ENVÍOS URGENTES A TODA ESPAÑA
LLAMANDO AL TELÉFONO: (91) 554 50 47

COCONUT MADRID
C/Carnicer, 13 28039
Metro Cuatro Caminos
TEL.: (91) 554 50 47
Horario: 10:30 a 2 y de 4: 30 a 8 h.

MEGADRIVE	SUPER NINTETNDO	PLAYSTATION	SATURN	NEO GEO CD
EART WORM JIM 2	DONKEY KONG 2	CONSOLA OFERTA	CONSOLA OFERTA	CONSOLA OFERTA
EXO SQUAD	DOOM	ALIEN TRILOGY	ALIEN TRILOGY	SAMURAI SHODOWN 3
FIFA 96	EARTH WORM JIM 2	DOOM	DOOM	FATAL FURY REAL BOUT
LIGHT CRUZADER	FIFA 96	FIFA 96	DRAGON BALL Z	KABUKI KLASH
NFL QUARTERBAK- 96	INT. S. SOCCER 2	GOAL STORM	FIFA 96	PULSTAR (305 MB)
NBA LIVE 96	KILLER INSTINCT	MORTAL K. 3	SEGA RALLY	PUZZLE BOBBLE
PHANTASY STAR IV	NBA LIVE 96	RIDGE RACER 2	VIRTUA FIGHTER 2	AROFIGHTER3
POWER RANGER 2	S. MARIOLAND 2	TOSHINDEN 2	VIRTUA COP	VOLTAGE FIGHTER 3
SPOT GOES TO HOLL.	S. BOMBERMAN 3	TEKKEN	VIRTUA HAGON	CARTUCHOS CONS.
OTRO S JUEGOS .CONS.	OTRO S JUEGOS .CONS.	OTRO S JUEGOS .CONS.	OTRO S JUEGOS .CONS.	OTRO S JUEGOS .CONS.

Y ADEMÁS MD 32X, MCD II, G.BOY, CAMBIO Y VENTA JGOS. 2ª MANO

PLAYSTATION
DRACULA X
SNATCHER

NUEVO CENTRO ESPECIALIZADO
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID.
CAMBIO PSX, SAT., SNES., MD.
TELF: 908 42 16 62 (consultas). (91) 377 45 59 (pedidos)

SATURN
SPOT GOES TO HOLLY.
STREET FIGHTER ALPHA

MEGANIVEL

ÚLTIMAS NOVEDADES
COMPRAMOS Y VENDEMOS TUS JUEGOS USADOS (Saturn, Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo, Playstation, etc.)
GRANDES OFERTAS

** MEGANIVEL**
CLUB DE CAMBIO
¡¡¡ LLÁMANOS !!!
C/ BENJUMEDA, Nº 18
11003- CÁDIZ
TFNO. Y FAX: 956- 220400

EN CÓRDOBA...







Club MICRO GAMES

TODO EN CAMBIO
TODO EN VENTA NUEVO Y SEGUNDA MANO

MICRO GAMES
C/ Olivos, 6.
14006- CORDOBA
Telf.:957- 401003

PEDIDOS Y CAMBIOS A TODA ESPAÑA. SOLICITA NUESTRO CATALOGO POR CARTA DE NOVEDADES, SEGUNDA MANO Y CAMBIO (16 PAG.) POR 300 PTS.

START GAMES — CLUB DE CAMBIO

ÚLTIMAS NOVEDADES, PIDE NUESTRO CATÁLOGO
PLAYSTATION-SEGA SATURN- 3DO. GOLDSTAR-JAGUAR
PHILIPS CD-I- SUPER NINTENDO-MEGADRIVE-GAME BOY-
GAME GEAR-32X-MEGA CD- PC CD ROM- NEO GEO CD.

PELÍCULAS MANGA

(96) 539.34.75

AHORA TAMBIÉN TU DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA. CONSULTANOS. ENVIOS A TODA ESPAÑA
Cambia tu vieja consola por una de última generación
COMPRAVENTA DE JUEGOS USADOS Y CONSOLAS
RECORTA ESTE ANUNCIO, O HAZ UNA COPIA Y TE DESCONTAREMOS:

- POR LA COMPRA DE UN JUEGO* 1.000 PTS.
- POR 2 JUEGOS* TE DESCONTAREMOS 2.500 PTS.
- POR 3 JUEGOS* 3.500 PTS.
- POR 5 JUEGOS* 6.000 PTS.

Además te devolvemos tu anuncio para que utilices el descuento cuantas veces quieras ESTAS NAVIDADES.

STAR GAMES
BONO GUARNER, 6
JUNTO RENFE
03005 ALICANTE

STAR GAMES
JUAN CARLOS I, 47
JUNTO PLZ.CASTELLAR
03600 ELDA (ALICANTE)

GameSHOP

Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE
Fax: (967) 50 52 26

967 - 507 269

MEGA DRIVE
BATMAN FOREVER
EARTH WORM JIM 2
E.A. FIFA SOCCER 96
FEVER PITCH SOCCER
MEGAMAN X
MORTAL KOMBAT 3
NBA LIVE 96
SLAMMASTERS
STREET RACER
THE PUNISHER
TOTAL FOOTBALL
VECTORMAN
WORMS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
BATMAN FOREVER
DONKEY KONG COUNTRY 2
DOOM
EARTH WORM JIM 2
FEVER PITCH SOCCER
HAGANE
JUNGLE STRIKE
KILLER INSTICNT
MARIO WORLD 2
MORTAL KOMBAT 3
THEME PARK
WEAPON LORD
WORMS

SEGA SATURN
CLOCKWORK KNIGHT 2
E.A. FIFA SOCCER 96
MYST
NBA BASKET 95
PANZER DRAGON
RAYMAN
ROBOTICA
SHINOBI X
THEME PARK
VIRTUA FIGHTER 2
VIRTUA RACING DELUXE







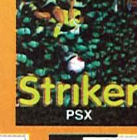
PlayStation
AIR COMBAT
DRAGON BALL Z22
E.A. FIFA SOCCER 96
GOAL STORM
GROUND STROKE
NBA LIVE 96
PHILOSOMA
STRIKER 96
TEKKEN
THEME PARK
ZERO DIVIDE

- INNUMERABLES JUEGOS CON SUPER-PRECIOS
- ÚLTIMAS NOVEDADES NACIONALES E IMPORTACIÓN
- SERVICIO 24 H. EN CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA
- MAS DE 1.000 TÍTULOS DISPONIBLES
- TODO LO ÚLTIMO EN 32 BITS Y PC-CDROM
- SERVICIO DE RESERVA DE JUEGOS
- GARANTIA DE 2 AÑOS EN TODOS LOS VIDEOJUEGOS
- INFORMACIÓN POR ESCRITO A TODOS NUESTROS CLIENTES SOBRE LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

ESTAS VENTAJAS SOLO TE LAS OFRECE GameSHOP


SNES - M.D.


PSX



PSX

OFERTA

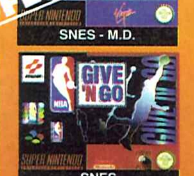

SNES - M.D.




SNES




SNES -M.D. -PSX - S.S.


SNES -M.D. -PSX - S.S.

SNES

24H
SERVICIO URGENTE A DOMICILIO

SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS

PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFÓRMATE DE NUESTRO SISTEMA DE TIENDAS ASOCIADAS

CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra reembolso. No envíes dinero con tu paquete.

Encuesta



Tu opinión es lo que cuenta

Queremos conocerte un poco mejor. Nos hemos propuesto hacer una HOBBY CONSOLAS totalmente a tu medida y para ello nos gustaría que nos contaras lo que piensas sobre algunos temas relacionados con las consolas y con nuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por fax (91 654 72 72) o por correo (HOBBY PRESS; Encuesta HOBBY CONSOLAS ; Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid). Muchas gracias por tu inestimable colaboración.

Tu consola

1. ¿Qué consola o consolas tienes? Tengo una MegaDrive

2. Si tienes varias, ¿para cuál sigues comprándote software? ....

3. ¿Cuántas horas aproximadamente utilizas tu consola a la semana? En verano 22h

4. ¿Cuántos juegos tienes? 15

5. ¿Cuántos juegos te has comprado el último año? 2

6. ¿Cuántas personas utilizan tu consola habitualmente (contándote a ti)? dos, mi hermano y yo

7. ¿Piensas comprarte en el 96 una nueva consola o un PC?
- ❍ Sí
- ☒ No

8. Si has respondido afirmativamente, indica cuál ....

La revista

9. ¿Desde cuándo lees Hobby Consolas?
- ❍ Desde hace menos de un año
- ❍ Desde hace más de un año
- ❍ Desde hace más de dos años
- ☒ Desde que salió a la venta

10. ¿Con qué frecuencia compras Hobby Consolas?
- ☒ Todos los meses
- ❍ Más 6 veces al año
- ❍ Menos de 6 veces al año

11. ¿Qué parte de la revista te sueles leer?
- ☒ Toda la revista
- ❍ Más de la mitad
- ❍ Menos de la mitad

12. ¿Cuando no compras la revista, a qué se debe?
- ❍ Se me olvida
- ❍ No tengo dinero
- ❍ No me interesan los temas de portada
- ❍ Prefiero comprarme otra revista ese mes
- ☒ Otra razón: Mis padres no me dejan

13. ¿Cuántas personas leen la revista que te compras, contándote a ti? 2

14. Puntúa las secciones de Hobby Consolas?
(3: Muy interesante; 2: Bien; 1: Poco interesante)

El Sensor 2
En Pantalla 3
Big in Japan 3
Game Masters 3
Arcade Show 3
Previews 3
Reviews 3
Teléfono Rojo 3
Trucos 3
Tribuna Abierta 2
Reportajes sobre consolas 3
Reportajes sobre compañías 2
Reportajes sobre juegos 3
Concursos 3

15. ¿Qué otras revistas compras regularmente, al menos 6 veces al año? Micro Manía, Todo Sega

16. ¿Qué otras revistas compras o lees esporádicamente? PC Manía

Datos Personales

17. Edad: 12

18. Sexo: Masculino

19. ¿Cuál es tu ocupación?
- ☒ Estudio
- ❍ Trabajo
- ❍ Estoy en paro

20. ¿Y tus aficiones -a parte de las consolas- en tus ratos de ocio?
- ☒ Ir al cine
- ☒ Leer
- ☒ Ver la tele
- ☒ Jugar a las recreativas
- ☒ Oír música
- ☒ Hacer deporte
- ☒ Otras: Jugar a "Magic"

Buzón de Sugerencias

....

Muchas gracias por colaborar con nosotros. Ahora, si lo deseas, rellena este cupón con tus datos. Por supuesto, no es obligatorio. Esta información es absolutamente confidencial y únicamente podrá ser utilizada por Hobby Consolas. Te rogamos que sólo nos envíes una encuesta para que los resultados sean lo más fiables posible.

Nombre: ....
Apellidos: ....
Edad: ....
Calle: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. postal: ....
Teléfono: ....

La GRAN Ocasión

compra ventas intercambios cambios clubs

CAMBIOS

CAMBIO «Sonic» de Mega Drive por «NHLPA'93» o «European Club Soccer». Sólo Guipúzcoa. Podéis escribirme a: Luis Mari Altolaguirre Zuriarrain, c/Elías Salaberría, 20-1º C. 20100 -Lezo- (Guipúzcoa).

CAMBIO «Soleil» en buen estado o «Story of Thor» de Mega Drive por «Shining Force 1 ó 2». Roleros interesados, llamar y preguntar por Jorge. TF: 968-296408.

CAMBIO juego «Street Fighter II» de Mega Drive con instrucciones, por el «Soleil» o el «Story of Thor». Llamar por las tardes. Sólo Madrid. Preguntar por Saulo. TF: 91-4780028.

CAMBIO «Robocop 2» y «Super Mario Land» de Game Boy por «Mortal Kombat 2» y «Turtles 2». También los de Nintendo: «Goonies 2», «Double Dragon 2», un pack de 4 y otro de 22. Sólo Madrid. Preguntar por el Tete. TF: 91-3160724.

¡ATENCION! cambio los juegos: «Virtua Racing», «Asterix», «James Bond», «Carmen SanDiego», «Elemental Master» y «Squadron», por el Mega CD con juego. Todos los que estéis interesados, podéis escribir a: Rafael Martínez Mlynik, Residenciales SierraMar, 126. 46220 -Picasent- (Valencia).

CAMBIO consola Nintendo con cinco juegos: «Double Dragon», «Prince of Persia», «Spiderman»... por Mega Drive con un juego o Master System con tres juegos, uno de fútbol o de Fórmula 1. Preguntar por Maikel. TF: 985-683158.

CAMBIO los siguientes juegos de Mega Drive: «Sonic 1», «Columns», «World Cup Italia'90», «Super Hang-On» y «Street Fighter 2», por una consola Super Nintendo. Todos los que estéis interesados, debéis llamar de 15'00 a 17'00 horas y preguntar por Christian. TF: 96-5123442 y 96-5632418.

VENTAS

VENDO «Super Street Fighter 2» y «Eternal Champions» americanos, con el adaptador a 7.000 pesetas. Negociables. Ambos de Mega Drive. Preguntar por Víctor. TF: 971-796136.

VENDO Mega Drive + 2 mandos Maverick con prolongadores + Mega CD + 11 juegos en cartucho («Mortal Kombat II»...) + 3 juegos CD («Thunderhawk»...) por no usar. Todo por 55.000 pesetas. Preguntar por Francisco. TF: 981-239257.

VENDO los juegos de 32X: «Doom» y «Mortal Kombat 2» por 5.000 pesetas cada uno, o por 8.000 pesetas los dos. También «Street Fighter 2» de Mega Drive por 3.000 pesetas. Sólo Madrid, y si es posible gente que se pueda desplazar. Preguntar por Carlos. Dejarme el recado si no estoy. TF: 91-6816700.

VENDO consola Mega Drive + 1 pad + 7 juegos por 16.000 pesetas. Incluye: «Sensible Soccer», «NBA Jam», «Fatal Fury»... Escribid a: Iker Ondarra Ircio, c/Sansaburu, 1-1º D. 20600 -Eibar- (Guipúzcoa).

VENDO juegos de Nintendo. Entre ellos: «Joe & Mac» (3.000 pesetas), «Tortugas Ninja 2» (2.500 pesetas) y «Lolo 3» (2.000 pesetas), además de otros 10 títulos. Preguntar por Julián. TF: 925-229856.

VENDO 4 juegos de Super Nintendo por 12.000 pesetas o los vendo por separado. Interesados, preguntar por Javier. TF: 93-4504579.

VENDO Mega Drive con dos pads y 18 juegos por 70.000 pesetas. A negociar. Entre ellos: «Dung II», «Mortal Kombat II», «Syndicate» y «Dragon Ball». Sólo provincia de Barcelona. Preguntar por Santi. TF: 93-6850379.

VARIOS

COMPRO «Shining Force» por 8.000 pesetas o lo cambio por «Soleil» más 2.000 pesetas. El cambio será para siempre. Llamar a Dani de 3'00 a 6'00 horas. TF: 956-855585.

VENDO O CAMBIO los siguientes juegos de Mega Drive: «Gods» a 2.500 pesetas, «Lemmings» a 2.000 pesetas y «Altered Beast» a 1.500 pesetas. Y si lo prefieres, los tres juegos juntos a 5.000 pesetas. Sólo Granada. Preguntar por Javier. TF:958-570743.

VENDO O CAMBIO juegos de Super Nintendo por el precio de 4.995 pesetas: «Starwing», «Another World», «Asterix», «U.N. Squadron»... O cambio por «Fifa International Soccer» u otros. Preguntar por Angel. TF: 96-5520074.

VENDO los juegos de Nintendo: «Sthealth» y «Gremlins 2» por 2.000 pesetas los dos. O los cambio por un juego de Mega Drive a elegir. Preguntar por Daniel. Llamar de lunes a viernes de 6'00 a 21'00 horas. TF: 93-5701810.

VENDO O CAMBIO «Jurassic Park» de Super Nintendo y «The Addams Family 2» de Game Boy. Los vendo muy baratos o los cambio por algún juego de Super Nintendo. Preguntar por Juan Ramón. TF: 924-898153.

CAMBIO Nintendo casi nueva con los juegos: «Top Gun», «Probotector» con trucos y «Double Dragon 3» por Game Gear con algún juego, o la vendo. Preguntar por Olmo. TF: 96-3557164.

VENDO O CAMBIO «Super Tennis», «Bulls Blazers», «Striker» y «NHLP Hockey» por 15.000 pesetas, o lo cambio todo por cualquier otro juego de Super Nintendo. Escribir a: Antonio Abad Vázquez, c/Mesones, 6-1º Izda. 21620 -Trigueros- (Huelva).

VENDO Game Boy con dos juegos y el cable para jugar con dos por 12.000 pesetas, o la cambio por Game Gear con 1 ó 2 juegos. Escribir a: Jaime Sena Caballero, c/Mont Blanc, torre 2 1º 2ª. 08223 -Terrassa- (Barcelona).

COMPRAS

COMPRO el juego de Campeones «Tecmo Cup Football Game» para Mega Drive. Precio a convenir. Preguntar por Jon. TF: 941-449072.

COMPRO Super Nintendo en buen estado con al menos un mando y un juego por 9.000 pesetas. Interesados, enviar teléfono a: Sergio González Cucurrul, c/Fray Ceferino, 37-5º A. 33001 -Oviedo- (Asturias).

COMPRO Mega Drive + 2 mandos por 6.500 pesetas. Interesados, preguntar por Nacor. TF: 922-444156.

COMPRO juegos de Mega Drive, Mega CD o Super Nintendo por 2.000 pesetas. Preguntar por Miguel. TF: 981-715287.

COMPRO caja e instrucciones de «Stunt Race FX» por 1.200 pesetas y libro de instrucciones del «Donkey Kong» y «Super Mario Land 3», cada uno por 700 pesetas, correos y reembolso. Preguntar por Guillermo. TF: 93-4212991.

COMPRO juegos de Mega Drive: «X-Men 2», «Spiderman 2», «Wolverine» y «Akira». También de Mega CD: «Cadillacs and Dinosaurs», «Drácula» y «Shining Force». Compro Mega Drive 32X. Sólo Madrid. Preguntar por Guillermo. TF:91-4479725.

CLUBS

MEGA TRUCOS. El Club de trucos para Mega Drive. Envíanos tu carta indicando tus juegos y por cada truco sólo pagarás 50 pesetas. Escribe a: Desireé C. Iglesias, c/Puigixoriguer, 18-20 4º 3ª. 08004 (Barcelona).

HEMOS FORMADO un club Mickey Mouse. Club con regalos a los 10 primeros, carnet propio, información Disney, regalos y todo gratis. Sólo tienes que escribir y mandar una foto a: Lourdes Alvarez López, c/Del Prado, 22-3º D. 33400 -Avilés- (Asturias).

DRAGON BALL Z ¡¡Atención!! Envíanos tus datos personales junto con un dibujo de Dragon Ball y 200 pesetas, más tu foto reciente. El mejor dibujo se llevará 10.000 pesetas y un lote de productos manga. Todas las cartas serán contestadas y os diremos el ganador. Si queréis participar, escribir a: Isaac Muñoz de Morales Polo, c/Cedros, 55. 28029 (Madrid).

❑ compra ❑ cambio ❑ venta ❑ clubs ❑ varios

Nombre

Apellidos

Dirección

Localidad

Provincia

C.P. **Tel.**

....

....

....

....

....

....

....

....

*Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre **"La Gran Ocasión"**. Si lo prefieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte a Hobby Consolas

¿Tienes ya tu Pad? Aprovéchate de la oferta de suscripción con el 20% de descuento

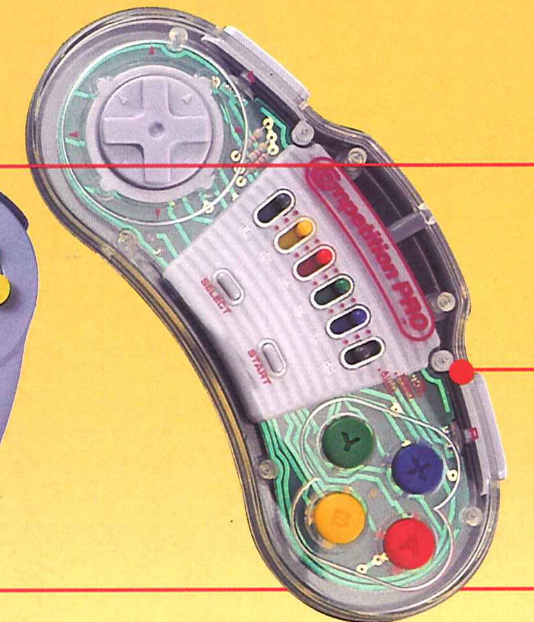
Los pads de Fun Soft, Nintendo 64 y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.

Competition PRO













- NINTENDO 64: 4 Botones de disparo, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico.
- SUPER NINTENDO: Autodisparo, Disparo Turbo, Función Cámara Lenta, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa, Multifunciones Turbo.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos como para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.
- Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote,o suba de precio tú tienes tu revista reservada.

Aprovéchate de esta oferta - hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en *HOBBYTEX# por el 032.

Y TODO POR

12 números + mandoN64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando= 5.000 Pts.
12 números + 20% descuento= 4.000 Pts.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO